Projetor
PowerLite® 1830/1915/1925W

Manual do Usuário

Conteúdo

Introdução ao Projetor 9
Recursos do Projetor. 9
Conteúdo da Caixa do Produto 11
Componentes Adicionais 12
Equipamento Opcional e Peças de Substituição 13
Informações sobre Garantia 14
Avisos Usados nos Manuais 14
Onde Buscar Informações Adicionais 15
Partes do Projetor 15
Partes do Projetor - Frente/Superior. 16
Partes do Projetor - Traseira. 17
Partes do Projetor - Base 19
Partes do Projetor - Painel de Controle 20
Partes do Projetor - Controle Remoto 22

Instalação do Projetor 25
Colocação do Projetor 25
Opções de Instalação e Montagem do Projetor 25
Distância de Projeção. 27
Conexões do Projetor 31
Conexão a Fontes de Computador. 32
Conexão ao Computador para Vídeo USB e Áudio 32
Conexão ao Computador para Vídeo VGA 33
Conexão ao Computador para Controle de Mouse USB 34
Conexão ao Monitor Externo do Computador 35
Conexão ao Computador para Som. 36

Conexão a Fontes de Vídeo 36
Conexão de Fontes de Vídeo HDMI 37
Conexão a uma Fonte de Vídeo Componente para VGA 37
Conexão a uma Fonte de Vídeo VGA RGB 38
Conexão a uma Fonte de Vídeo S-Video. 38
Conexão a Fontes de Vídeo Composto 38
Conexão a uma Fonte de Vídeo com Som 39
Projeção com Dispositivo USB 39
Conexão de um Dispositivo USB ou Câmera ao Projetor 40
Seleção das Fontes USB Conectadas 42
Desconexão de um Dispositivo USB ou de uma Câmera do Projetor 42
Conexão a uma Câmera de Documentos. 42
Conexão de Alto-falantes Externos 43
Instalação das Pilhas no Controle Remoto 44
Abertura da Tampa do Compartimento da Lente. 46

Uso do Projetor em Rede 47
Projeção em uma Rede com Fio. 47
Conexão a uma Rede com Fio. 48
Seleção das Configurações de Rede com Fio 48
Projeção em uma Rede sem Fio 52
Instalação do Módulo de LAN sem Fio 53
Uso da Conexão Rápida sem Fio (Windows Somente) . 54
Seleção Manual das Configurações de Rede sem Fio . . . 55
Seleção das Configurações de Rede sem Fio em Windows. 58
Seleção das Configurações de Rede sem Fio em Mac OS 59
Configuração da Segurança da Rede sem Fio. 59
Ativação da Criptografia WEP 61
Ativação da Segurança WPA ou EAP 62
Configuração dos Alertas de E-mail do Projetor em Rede. . . 63
Mensagens de Alerta por E-mail do Projetor em Rede . . 64
Configuração de Monitoramento Usando SNMP 65

Uso dos Recursos Básicos do Projetor 67
Ligar o Projetor 68
Desligar o Projetor 69
Seleção do Idioma dos Menus do Projetor 71
Ajuste da Altura da Imagem 72
Forma da Imagem 73
Correção Automática da Forma da Imagem com Preenchimento de Tela 73
Correção da Forma da Imagem com Quick Corner 76
Correção da Forma da Imagem com Botões Keystone . . 77
Redimensionamento da Imagem com o Anel de Zoom 79
Colocação da Imagem em Foco 79
Operação do Controle Remoto. 81
Uso do Controle Remoto como um Mouse sem Fio . . . 82
Uso do Controle Remoto como um Ponteiro de Apresentação. 83
Seleção de uma Fonte de Imagem. 84
Modos de Projeção 86
Mudança do Modo de Projeção Usando o Controle Remoto 87
Mudança do Modo de Projeção Usando os Menus 87
Relação de Aspecto da Imagem. 88
Mudança da Relação de Aspecto da Imagem 89
Relações de Aspecto da Imagem Disponíveis 89
Modo Cor 90
Mudança do Modo Cor. 91
Modos Cor Disponíveis 91
Ligar Íris Automática 92
Controle do Volume com os Botões de Volume 94

Ajuste dos Recursos do Projetor 95
Desativação Temporária da Imagem e do Som 95
Interrupção da Ação do Vídeo Temporariamente 96
Ampliação e Redução de Imagens 97
Recursos de Segurança do Projetor 97
Tipos de Segurança por Senha 98
Configurando uma Senha 99
Seleção de Tipos de Segurança por Senha 100
Digitar a Senha para Uso do Projetor 101
Salvar um Logo de Usuário para Exibição 102
Bloqueio dos Botões do Projetor 104
Desbloqueio dos Botões do Projetor 105
Instalação de Cabos de Segurança 105
Sistema de Identificação de Projetor para Controle de Projetor Múltiplo 106
Configuração do ID do Projetor 107
Configuração do Controle Remoto ID 107
Igualdade de Qualidade da Exibição de Múltiplos Projetores 109

Ajuste do Menu Definições 111
Uso do Sistema de Menus do Projetor 112
Configurações de Qualidade de Imagem - Menu Imagem . 114
Configuração de Sinal de Entrada - Menu Sinal 116
Configuração de Opções do Projetor - Menu Definições . . 119
Configuração de Opções do Projetor - Menu Avançado . . . 122
Configuração de Rede do Projetor - Menu Rede 124
Exibição da Informação do Projetor - Menu Informação . . 126
Opções de Restabelecimento do Projetor - Menu Reset . . . 128

Manutenção e Transporte do Projetor 129
Manutenção de Projetor 129
Limpeza da Lente 130
Limpeza do Gabinete do Projetor 130
Manutenção do Filtro de Ar e do Exaustor 130
Limpeza do Filtro de Ar e da Exaustão 131
Substituição do Filtro de Ar 131
Manutenção da Lâmpada do Projetor 133
Substituição da Lâmpada 133
Reinicialização do Temporizador da Lâmpada 137
Substituição das Pilhas do Controle Remoto 139
Transporte do Projetor 140

Solução de Problemas 141
Dicas para Problemas de Projeção 141
Luzes de Estado do Projetor 142
Uso da Ajuda do Projetor 144
Resolução de Problemas de Imagem ou Som 144
Soluções para quando a imagem não aparece 145
Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer 146
Exibição a partir de um Laptop PC 146
Exibição a partir de um Laptop Macintosh 147
Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer 147
Soluções para quando somente parte da imagem aparecer 147
Soluções para quando a imagem não for retangular . . . 148
Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática 149
Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada 150
Soluções para quando o brilho da imagem ou as cores estiverem incorretas 150
Soluções para quando nenhuma imagem aparecer no monitor externo 151
Soluções para quando não há som ou o volume é baixo 151

Solução para Problemas de Operação do Projetor ou do Controle Remoto 152
Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor 152
Resolução de problemas no controle remoto 153
Soluções para problemas de senha 154
Soluções para quando os Alertas de Rede por E-mail Não São Recebidos 154
Onde Obter Ajuda 155
Suporte pela Internet 155
Converse com um Representante de Suporte 155
Suprimentos e acessórios de compra 155

Especificações Técnicas 157
Especificações Gerais do Projetor 158
Especificações da Lâmpada do Projetor 160
Especificações do Controle Remoto 160
Especificações da Dimensão do Projetor 160
Especificações Elétricas do Projetor 161
Especificações Ambientais do Projetor 161
Especificações de Aprovações e Segurança do Projetor 162
Formatos de Vídeo Suportados 162

Avisos 165
Informações Importantes sobre Segurança 165
Instruções Importantes de Segurança 166
Declaração de Conformidade com a FCC 170
Para Usuários nos Estados Unidos 170
Aviso 170
Garantia e Centros de Serviço 171
Termo de Garantia Limitada 171
Centros de Serviço Autorizados 173
Avisos de Direitos Autorais de Software 180
Marcas Comerciais 217
Avisos Sobre Direitos Autorais 218

Introdução ao Projetor

Consulte essas seções para aprender mais sobre o seu projetor e sobre este manual.

Recursos do Projetor

Avisos Usados nos Manuais

Onde Buscar Informações Adicionais

Recursos do Projetor

Os projetores PowerLite® 1830, 1915 e 1925W incluem estes recursos especiais:

Sistema de projeção de alta resolução claro

- PowerLite 1830: Até 3500 lumens de brilho (emissão de luz branca e emissão de luz colorida)

  PowerLite 1915/1925W: Até 4000 lumens de brilho (emissão de luz branca e emissão de luz colorida)
- PowerLite 1830/1915: Resolução nativa de 1024 × 768 pixels (XGA)
- PowerLite 1925W: Resolução nativa de 1280 × 800 pixels (WXGA)

Conectividade flexível

- Projeção USB Plug-and-play
- Suporte a rede com fio e sem fio (PowerLite 1915/1925W), incluindo transferência de vídeo e áudio
- Apresentações sem computador através de dispositivos de memória USB (PowerLite 1915/1925W)
- Porta HDMI para dispositivos de vídeo (PowerLite 1915/1925W)
- Porta para câmera de documento Epson opcional

Recursos de operação e exibição inovadores

- Recurso Screen Fit redimensiona automaticamente imagens para sua tela de projeção (PowerLite 1915/1925W)
- Relação de contraste de 2000:1 e controle Íris Automática para imagens nitidamente detalhadas
- Foco motorizado via controle remoto (PowerLite 1915/1925W)
- Recursos Epson Instant Off® e Direct Power On para desligamento e configuração rápidos
- Sistema de transmissão de mensagem de rede para projetar mensagens em intervalos de tempo em todos os projetores na rede

Conteúdo da Caixa do Produto

Componentes Adicionais

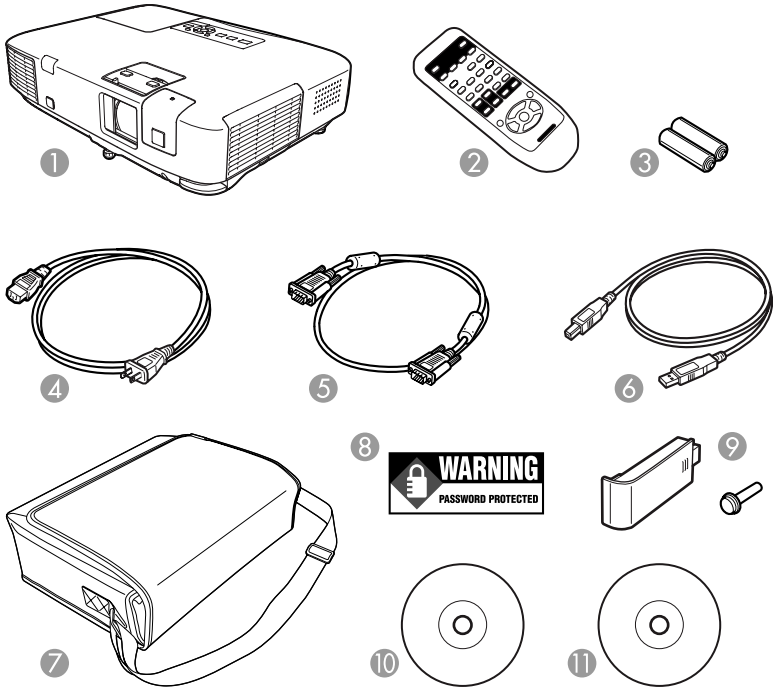
Equipamento Opcional e Peças de Substituição

Informações sobre Garantia

Conteúdo da Caixa do Produto

Guarde a embalagem caso seja necessário despachar o projetor. Sempre use a embalagem original (ou equivalente) quando tiver que enviar por correio.

Certifique-se de que a caixa do projetor inclua todas essas peças:



1 Projetor

2 Controle remoto

3 Pilhas do controle remoto

4 Cabo de alimentação

5 Cabo VGA para computador

6 Cabo USB

7 Bolsa de transporte

8 Adesivo Password Protected (Protegido por Senha)

9 Módulo de LAN sem fio (PowerLite 1915/1925W)

10 CD-ROM com os manuais

11 CD-ROM com software do projetor

Componentes Adicionais

Dependendo da maneira como planeja usar o projetor, talvez seja necessário obter os seguintes componentes adicionais:

- Para receber sinal S-Video, será necessário um cabo S-Video. Isto talvez seja fornecido com o seu equipamento de vídeo ou é possível comprá-lo em uma loja de eletrônicos.
- Para receber sinal de vídeo componente, você precisa de um cabo de vídeo componente para VGA, D-sub, 15 pinos. É possível adquiri-lo em uma loja de eletrônicos.
- Para receber sinal HDMI, será necessário um cabo HDMI compatível.
- Para projetar com áudio de certas portas, talvez seja preciso um cabo de áudio compatível com o seu equipamento. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de computador para informações sobre compra.

Equipamento Opcional e Peças de Substituição

Você pode comprar telas, outros acessórios opcionais e peças de substituição de um revendedor autorizado Epson.

Você pode comprar telas, outros acessórios opcionais e peças de substituição de um revendedor autorizado Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, ligue para (+55 11) 3956-6868.

A Epson oferece os seguintes acessórios opcionais e peças de reposição para o seu projetor:

Peças de Reposição	**Número de referência**
Lâmpada de reposição (ELPLP53)	V13H010L53
Conjunto de filtro de ar para reposição (2 filtros; ELPAP24)	V13H134A24
Módulo de LAN sem fio (ELPAP03) (somente PowerLite 1915/1925W)	V12H306P11
Chave USB para Quick Wireless Connection (ELPAP06) (somente PowerLite 1915/1925W)	V12H005M06
Câmera de documento Epson DC-10s	ELPDC10S
Câmera de documento Epson DC-06 (ELPDC06)	V12H321001
Mochila SwissGear®	ELPKS63
Montagem universal para teto	ELPMBPJF
Montagem avançada para teto	ELPMBPRG
Montagem de alta segurança para teto	ELPMBATA
Kit de canaletas ajustáveis suspensas para teto	ELPMBP01
Kit de placa de teto falso	ELPMBP02
Placa estrutural redonda de teto	ELPMBP03
Coluna de extensão ajustável (cano) de 20,3 a 27,9 cm	ELPMBC01
Trava de segurança Kensington	ELPSL01
Tela de projetor portátil Accolade® Duet™	ELPSC80

Peças de Reposição	Número de referência
Tela portátil de 50 polegadas (relação de aspecto de 4:3)	ELPSC06
Tela portátil pop-up de 60 polegadas (relação de aspecto de 4:3)	ELPSC07
Tela portátil pop-up de 80 polegadas (relação de aspecto de 4:3)	ELPSC08
Cabo de vídeo componente para VGA	ELPKC19
Cabo S-Video	ELPSV01
Amplificador de distribuição	ELPCA01
Controle remoto	1507996

Informações sobre Garantia

Seu projetor possui uma garantia básica que lhe permite projetar com confiança. Para detalhes, consulte a seção “Garantia e Centros de Serviço” na página 171.

Avisos Usados nos Manuais

Siga estes avisos enquanto ler os manuais:

- Advertências devem ser obedecidas com cuidado para evitar ferimentos pessoais.
- Cuidados devem ser observados para evitar danos ao equipamento.
- Observações contêm informações importantes sobre o projetor.
- Dicas contêm informações adicionais sobre projeção.

Onde Buscar Informações Adicionais

Precisa de uma ajuda rápida sobre o uso do projetor durante uma apresentação? Aqui você encontra a ajuda que procura:

- Sistema de ajuda embutido

  Pressione o botão Help (Ajuda) no controle remoto ou projetor para obter soluções rápidas para problemas comuns.

- www.suporte-epson.com.br

  Veja perguntas frequentes e envie suas dúvidas por e-mail para o serviço de suporte da Epson 24 horas por dia.

- Para instruções detalhadas sobre o uso do projetor em rede, veja o *Manual de Funcionamento em Rede e Sem Computador* e o *Guia do EasyMP Monitor* (somente Windows®) instalados com este manual a partir do CD-ROM do projetor.

Partes do Projetor

Veja as ilustrações das partes do projetor para aprender mais sobre elas.

Partes do Projetor - Frente/Superior

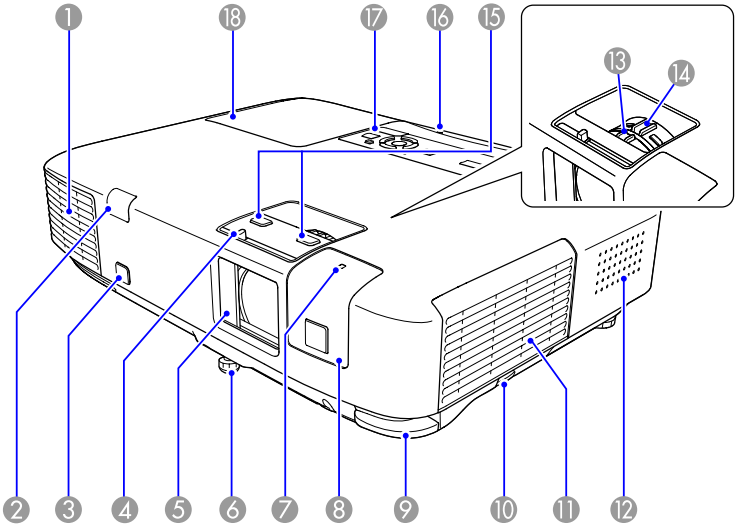
Partes do Projetor - Traseira

Partes do Projetor - Base

Partes do Projetor - Painel de Controle

Partes do Projetor - Controle Remoto

Partes do Projetor - Frente/Superior



1 Abertura de saída

2 Sensor do controle remoto

3 Distância de projeção/sensor de formato (PowerLite 1915/1925W)

4 Alavanca deslizante de A/V Mute

5 Alavanca deslizante de A/V mute (tampa da lente)

6 Pé frontal ajustável

7 Luz indicadora do módulo LAN sem fio (PowerLite 1915/1925W)

8 Tampa do módulo LAN sem fio (PowerLite 1915/1925W)

9 Alavanca de liberação do pé

10 Trava da tampa do filtro de ar

11 Tampa do filtro de ar

12 Alto-falante

13 Anel de foco (PowerLite 1830)

14 Anel de zoom

15 Botões de foco (PowerLite 1915/1925W)

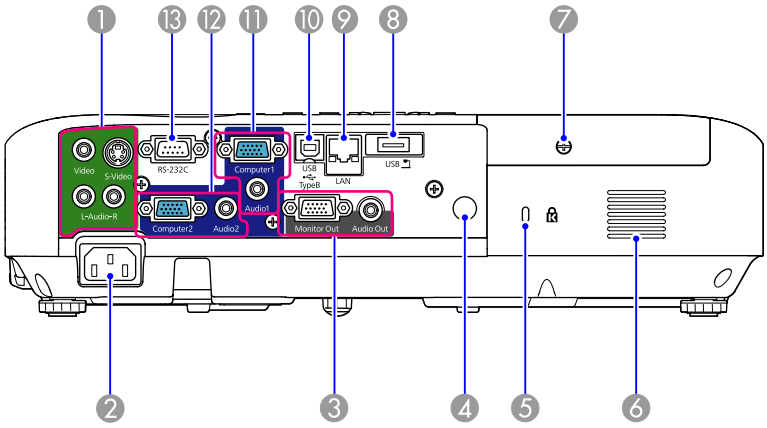
16 Luz de uso da porta USB Type A

17 Painel de controle

18 Tampa da lâmpada

Partes do Projetor - Traseira

PowerLite 1830



1 Portas **Video** e **S-Video** com áudio (**L-Audio-R**)

2 Porta de entrada CA

3 Portas **Monitor Out** e **Audio Out**

4 Receptor dos comandos do controle remoto

5 Porta de trava de segurança

6 Entrada de ventilação

7 Parafuso da tampa da lâmpada

8 Porta **USB Type A** para câmera de documentos

9 Porta de rede (**LAN**)

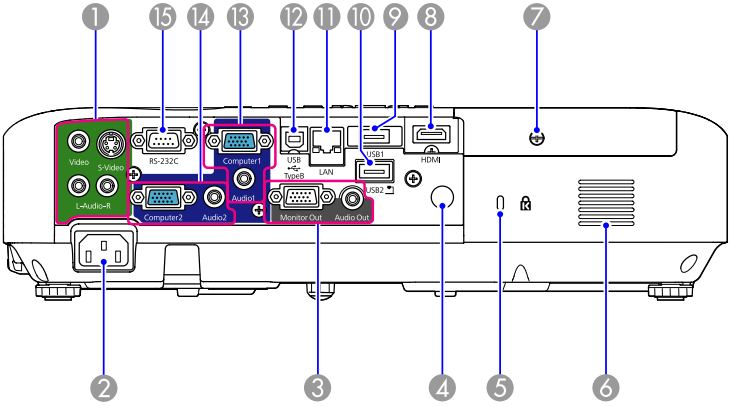
10 Porta **USB TypeB**

11 Porta **Computer1** e **Audio1**

12 Porta **Computer2** e **Audio2**

13 Porta **RS-232C**

PowerLite 1915/1925W



1 Portas **Video** e **S-Video** com áudio (**L-Audio-R**)

2 Porta de entrada CA

3 Portas **Monitor Out** e **Audio Out**

4 Receptor dos comandos do controle remoto

5 Porta de trava de segurança

6 Entrada de ventilação

7 Parafuso da tampa da lâmpada

8 Porta **HDMI**

9 Porta **USB1** Type A

10 Porta **USB2** de câmera de documentos

11 Porta de rede (**LAN**)

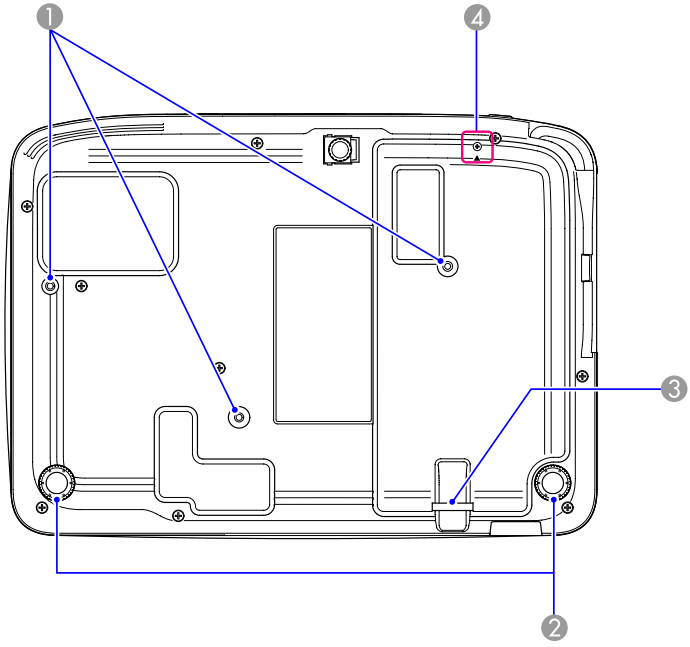
12 Porta **USB TypeB**

13 Porta **Computer1** e **Audio1**

14 Porta **Computer2** e **Audio2**

15 Porta **RS-232C**

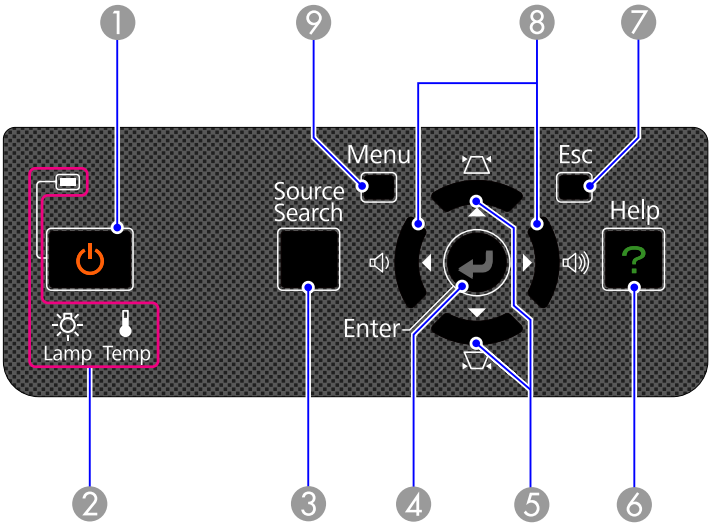
Partes do Projetor - Base



1	Buracos para placas de montagem
2	Pés traseiros
3	Abertura para encaixe da trava de segurança
4	Parafuso do módulo LAN sem fio (PowerLite 1915/1925W)

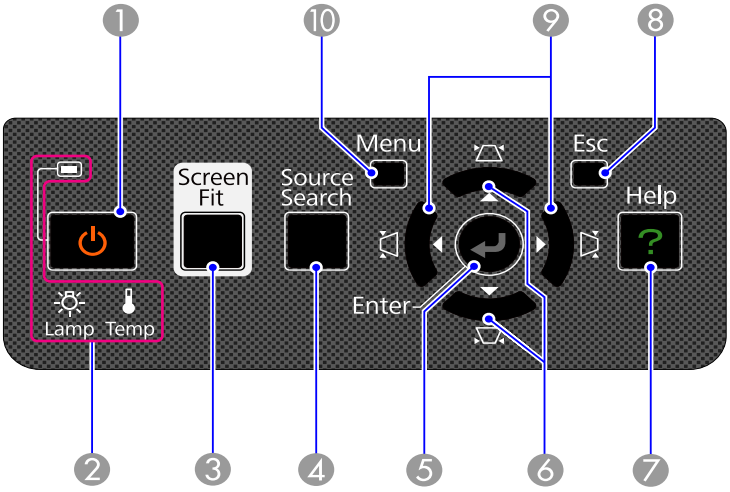
Partes do Projetor - Painel de Controle

PowerLite 1830



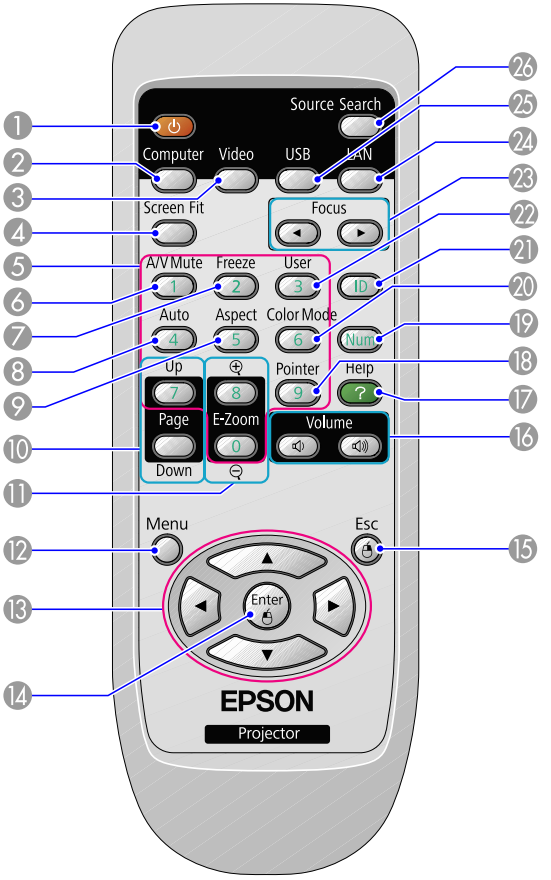
1	Botão e luz de energia
2	Luzes de estado do projetor
3	Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)
4	Botão **Enter** (seleciona opções)
5	Botões de ajuste vertical de keystone (ajusta o formato da tela) e botões de flecha
6	Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)
7	Botão **Esc** (cancela/sai das funções)
8	Botões de ajuste do volume (ajusta o volume do alto-falante) e botões de flecha
9	Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)

PowerLite 1915/1925W



1	Botão e luz de energia
2	Luzes de estado do projetor
3	Botão **Screen Fit** (ajusta imagens projetadas)
4	Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)
5	Botão **Enter** (seleciona opções)
6	Botões de ajuste vertical de keystone (ajusta o formato da tela) e botões de flecha
7	Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)
8	Botão **Esc** (cancela/sai das funções)
9	Botões de ajuste vertical de keystone (ajusta o formato da tela) e botões de flecha
10	Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)

Partes do Projetor - Controle Remoto



1 Botão Liga/Desliga

2 Botão **Computer** (circula pelas fontes de computador conectadas)

3 Botão **Video** (circula pelas fontes de video conectadas)

4 Botão **Screen Fit** (ajusta o formato das imagens; PowerLite 1915/1925W somente)

5 Botões numéricos (digitam números)

6 Botões **A/V Mute** (desativam a imagem e o som)

7 Botão **Freeze** (pára a imagem)

8 Botão **Auto** (automaticamente ajusta as configurações de posição, alinhamento e sincronização)

9 Botão **Aspect** (seleciona a razão de aspecto da imagem)

10 Botões **Page Up/Down** (controlam a apresentação de slides)

11 Botões **E-Zoom +/-** (aproximam e afastam a imagem)

12 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)

13 Botões de flecha (navegam pelas opções da tela e controlam as funções de mouse sem fio)

14 Botão **Enter** (selecione opções e controla as funções de mouse sem fio)

15 Botão **Enter** (cancela/sai das opções e controla as funções de mouse sem fio)

16 Botões **Volume** para cima e para baixo (ajustam o volume do alto-falante)

17 Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)

18 Botão **Pointer** (ativa o ponteiro na tela)

19 Botão **Num** (muda os botões para a função numérica para digitação de números)

20 Botão **Color Mode** (seleciona modos de exibição)

21 Botões **ID** (selecionam os números de ID do projetor e do controle remoto)

22 Botões **User** (podem ser personalizados para funções diferentes)

23 Botão **Screen Fit** (ajusta o foco da imagem; PowerLite 1915/1925W somente)

24 Botão **LAN** (muda para fontes de rede disponíveis)

25 Botão **USB** (circula pelas fontes USB conectadas)

26 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)

Instalação do Projetor

Siga as instruções nestas seções para instalar o projetor para uso.

Colocação do Projetor

Conexões do Projetor

Instalação das Pilhas no Controle Remoto

Abertura da Tampa do Compartimento da Lente

Colocação do Projetor

Você pode colocar o projetor em praticamente qualquer superfície plana para projetar a sua apresentação.

Você também pode instalar o projetor no teto se desejar colocá-lo em um local fixo.

Leve em consideração o seguinte quando selecionar um lugar para o projetor:

- Coloque o projetor em uma superfície estável e nivelada, ou instale-o usando uma montagem permanente compatível.
- Deixe espaço suficiente ao redor e embaixo do projetor para ventilação e não o coloque em cima ou próximo a qualquer objeto que possa bloquear as aberturas de ventilação.
- O projetor deve ficar a uma distância máxima de 2 m de alguma tomada elétrica aterrada ou extensão.

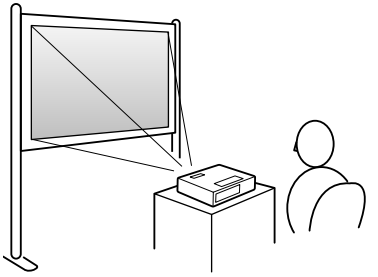
Opções de Instalação e Montagem do Projetor

Distância de Projeção

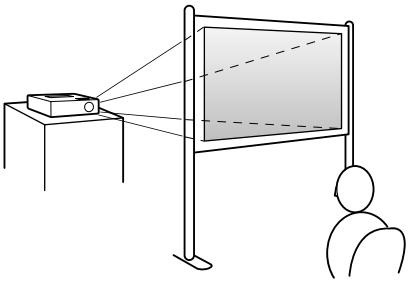
Opções de Instalação e Montagem do Projetor

Você pode montar ou instalar o projetor para fazer suas projeções das seguintes maneiras:

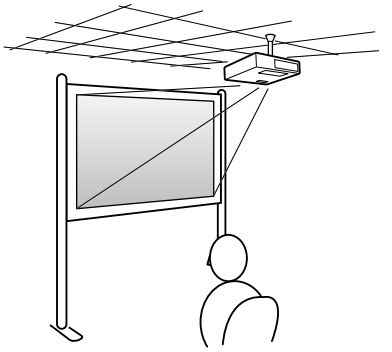
Frontal



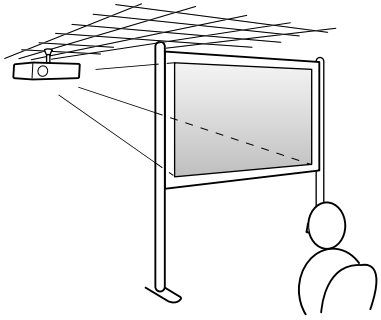
Traseira



Teto



Posterior/Teto



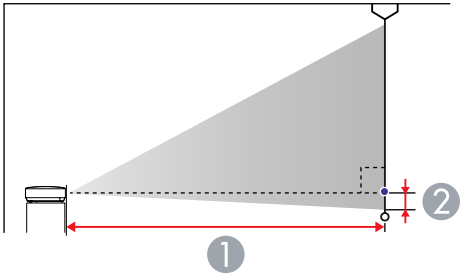
Quando instalar o projetor, certifique-se de colocá-lo diretamente de frente à tela e não em ângulo, se possível.

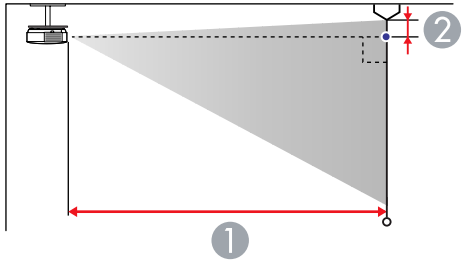
Se projetar a partir do teto ou por trás da tela, certifique-se de selecionar a opção correta de Projeção no menu do projetor.

Distância de Projeção

A distância entre o projetor e a tela determina o tamanho aproximado da imagem. O tamanho da imagem aumenta conforme afasta o projetor da tela, mas isso pode variar dependendo do zoom, da relação de aspecto e de outras configurações.

Use estas tabelas para determinar aproximadamente a distância ideal do projetor à tela baseado no tamanho da imagem projetada. (As medidas podem ter sido arredondadas para cima ou para baixo.)





PowerLite 1830/1915

4:3 Relação de aspecto da imagem ou tela

Tamanho da tela ou da imagem	Distância do projetor (1) Wide - Tele	Distância do centro da lente (2)
76,2 cm	96 a 158 cm	-4 cm
101,6 cm	130 a 212 cm	-6 cm
127 cm	164 a 267 cm	-7 cm
152,4 cm	197 a 321 cm	-8 cm
203,2 cm	265 a 430 cm	-11 cm
254 cm	332 a 538 cm	-14 cm
381 cm	501 a 810 cm	-21 cm
508 cm	670 a 1081 cm	-28 cm
635 cm	839 a 1353 cm	-35 cm
762 cm	1007 a 1624 cm	-42 cm

16:10 Relação de aspecto da imagem ou da tela

Tamanho da tela ou da imagem	Distância do projetor (1) Wide - Tele	Distância do centro da lente (2)
73,7 cm	99 a 162 cm	0 cm
76,2 cm	102 a 168 cm	0 cm
101,6 cm	138 a 225 cm	0 cm
127 cm	174 a 283 cm	-1 cm
152,4 cm	210 a 340 cm	-1 cm
203,2 cm	281 a 456 cm	-1 cm
254 cm	353 a 571 cm	-1 cm
381 cm	532 a 859 cm	-2 cm

Tamanho da tela ou da imagem	Distância do projetor (1) Wide - Tele	Distância do centro da lente (2)
508 cm	710 a 1146 cm	-2 cm
635 cm	889 a 1434 cm	-3 cm
711,2 cm	997 a 1607 cm	-3 cm

16:9 Relação de aspecto da imagem ou tela

Tamanho da tela ou da imagem	Distância do projetor (1) Wide - Tele	Distância do centro da lente (2)
73,7 cm	99 a 162 cm	0 cm
76,2 cm	102 a 167 cm	2 cm
101,6 cm	142 a 232 cm	2 cm
127 cm	179 a 291 cm	3 cm
152,4 cm	216 a 350 cm	3 cm
177,8 cm	252 a 409 cm	4 cm
203,2 cm	289 a 468 cm	5 cm
254 cm	363 a 587 cm	6 cm
381 cm	546 a 883 cm	9 cm
508 cm	730 a 1178 cm	11 cm
635 cm	914 a 1474 cm	14 cm
598,5 cm	1006 a 1622 cm	16 cm

PowerLite 1925W

16:10 Relação de aspecto da imagem ou da tela

Tamanho da tela ou da imagem	Distância do projetor (1) Wide - Tele	Distância do centro da lente (2)
76,2 cm	91 a 150 cm	-2 cm
101,6 cm	123 a 201 cm	-3 cm
127 cm	155 a 253 cm	-4 cm

Tamanho da tela ou da imagem	Distância do projetor (1) Wide - Tele	Distância do centro da lente (2)
152,4 cm	187 a 306 cm	-5 cm
203,2 cm	251 a 408 cm	-6 cm
254 cm	315 a 511 cm	-8 cm
381 cm	476 a 769 cm	-12 cm
508 cm	636 a 1027 cm	-16 cm
635 cm	796 a 1285 cm	-20 cm
762 cm	956 a 1542 cm	-24 cm

4:3 Relação de aspecto da imagem ou tela

Tamanho da tela ou da imagem	Distância do projetor (1) Wide - Tele	Distância do centro da lente (2)
71,1 cm	97 a 159 cm	-3 cm
76,2 cm	104 a 170 cm	-3 cm
101,6 cm	140 a 229 cm	-4 cm
127 cm	176 a 287 cm	-5 cm
152,4 cm	213 a 345 cm	-5 cm
203,2 cm	285 a 462 cm	-7 cm
254 cm	358 a 579 cm	-9 cm
381 cm	539 a 871 cm	-14 cm
508 cm	720 a 1163 cm	-18 cm
635 cm	902 a 1455 cm	-23 cm
660,4 cm	938 a 1513 cm	-24 cm

16:9 Relação de aspecto da imagem ou tela

Tamanho da tela ou da imagem	Distância do projetor (1) Wide - Tele	Distância do centro da lente (2)
76,2 cm	94 a 154 cm	0 cm
101,6 cm	127 a 207 cm	-1 cm
127 cm	160 a 260 cm	-1 cm
152,4 cm	193 a 313 cm	-1 cm
177,8 cm	225 a 366 cm	-1 cm
203,2 cm	258 a 419 cm	-1 cm
254 cm	324 a 525 cm	-1 cm
381 cm	489 a 790 cm	-2 cm
508 cm	654 a 1055 cm	-3 cm
635 cm	818 a 1320 cm	-3 cm
711,2 cm	917 a 1479 cm	-4 cm

Conexões do Projetor

Você pode conectar o projetor a uma variedade de computadores, fontes de vídeo e áudio para exibir apresentações, filmes ou outras imagens, com ou sem som.

- Conecte qualquer tipo de computador com uma porta USB ou com uma porta padrão de saída de vídeo (monitor).
- Para a projeção de vídeo, conecte dispositivos como aparelhos de DVD, jogos de video-game, câmeras digitais e câmeras de telefone com porta de saída de vídeo compatível.
- Se a sua apresentação ou vídeo incluírem som, você pode conectar cabos de entrada de áudio, se necessário.
- Para apresentações ou shows de slide sem um computador, você pode conectar dispositivos USB (como um flash drive ou câmera) ou uma câmera de documentos opcional.

CUIDADO: Se for usar o projetor em latitude superior a 1500 m, ative a opção Modo Alta Altitude para garantir que a temperatura interna do projetor seja regulada corretamente.

Conexão a Fontes de Computador

Conexão a Fontes de Vídeo

Projeção com Dispositivo USB

Conexão a uma Câmera de Documentos

Conexão de Alto-falantes Externos

Conexão a Fontes de Computador

Siga as instruções nestas seções para conectar um computador ao projetor.

Conexão ao Computador para Vídeo USB e Áudio

Conexão ao Computador para Vídeo VGA

Conexão ao Computador para Controle de Mouse USB

Conexão ao Monitor Externo do Computador

Conexão ao Computador para Som

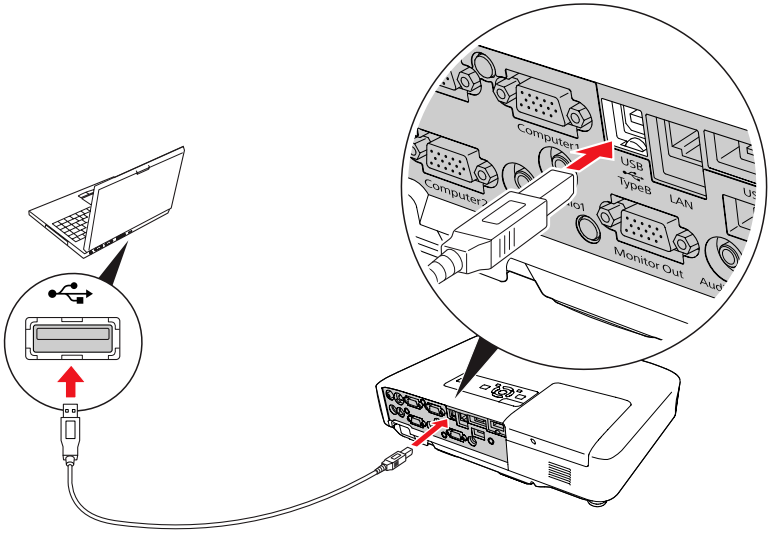
Conexão ao Computador para Vídeo USB e Áudio

Se tiver um computador com Windows Vista®, Windows XP ou Windows 2000, você pode enviar vídeo e áudio para o projetor através da porta USB do computador (preferivelmente USB 2.0). Conecte o projetor ao seu computador usando um cabo USB.

OBSERVAÇÃO: Você não pode usar a função de mouse sem fio do controle remoto quando usar a porta USB Type B do projetor para projetar.

1. No menu Avançado do projetor, configure a opção USB Type B como USB Display.
2. Ligue o computador.
3. Conecte o cabo à porta USB TypeB do projetor.

4. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.



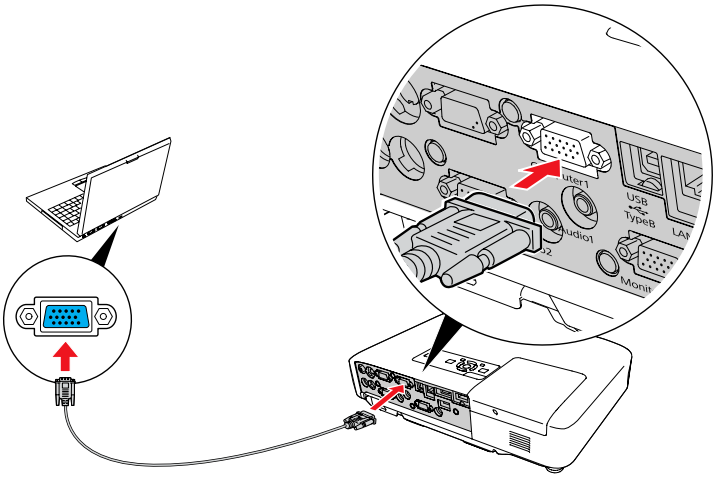
Mensagens aparecem na tela do computador e o projetor instala o software Epson USB Display no computador. (Você só precisa instalar o software a primeira vez que conectar o projetor ao computador.)

O projetor exibe a imagem do desktop do computador e reproduz som, se a apresentação tiver som.

Conexão ao Computador para Vídeo VGA

Você pode conectar o projetor usando um cabo VGA de computador.

1. Se necessário, desconecte o cabo de monitor do computador.
2. Conecte o cabo VGA do computador à porta de monitor do computador.
3. Conecte a outra extremidade à uma porta Computer no projetor.



4. Aperte os parafusos dos conectores VGA.

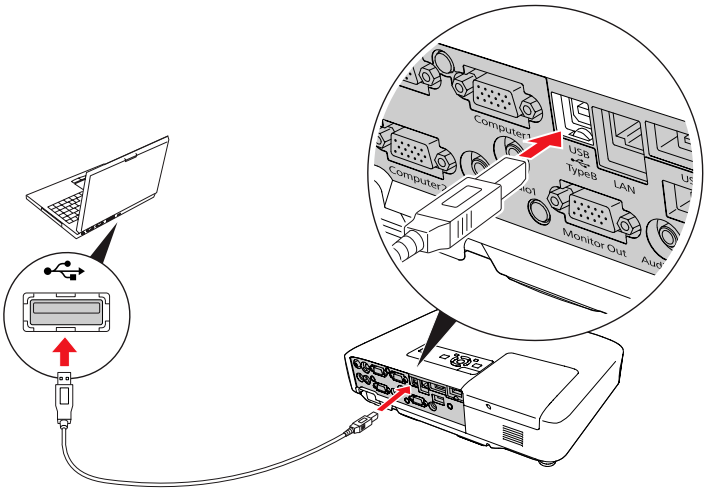
Conexão ao Computador para Controle de Mouse USB

Se conectar o computador à porta Computer no projetor, você pode configurar o controle remoto para funcionar como um mouse sem fio. Isso permite que as apresentações do seu computador sejam controladas à distância. Para isso, conecte o projetor ao seu computador usando um cabo USB.

OBSERVAÇÃO: Você não pode usar a função de mouse sem fio do controle remoto quando usar a porta USB TypeB do projetor para projetar a partir do computador.

1. No menu Avançado do projetor, configure a opção USB TypeB como Rato Sem Fios.

2. Conecte o cabo à porta USB TypeB do projetor.



3. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.
4. Se necessário, configure seu computador para trabalhar com um mouse externo. Consulte a documentação do computador para obter informações detalhadas.

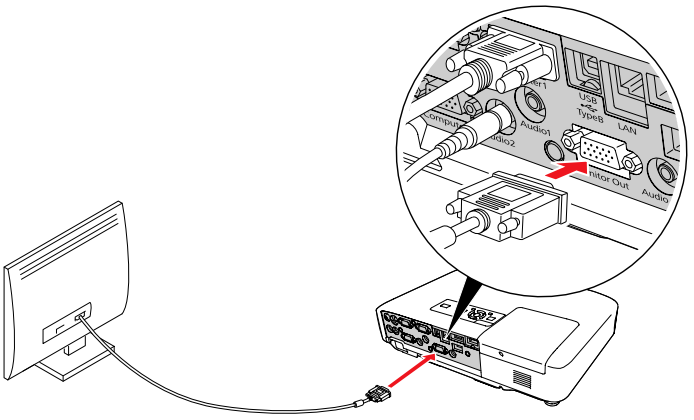
Conexão ao Monitor Externo do Computador

Se você conectou o projetor a um computador usando uma porta Computer, você também pode conectar o monitor externo ao projetor. Isso permite que você veja a apresentação no monitor externo mesmo quando a imagem projetada não for visível.

OBSERVAÇÃO: Monitores que usam uma taxa de renovação menor do que 60 MHz podem não exibir as imagens corretamente.

1. Certifique-se de que o seu computador esteja conectado à porta Computer do projetor. Se houver duas portas de computador, certifique-se de usar a porta Computer1.

2. Conecte o cabo do monitor à porta Monitor Out (Saída do monitor) do projetor.



Conexão ao Computador para Som

Se a apresentação no seu computador incluir som e você não fez a conexão usando a porta USB do projetor, você ainda pode reproduzir o som através do sistema de alto-falantes do projetor. Só conecte um cabo opcional de mini-tomada estéreo de 3,5 mm conforme descrito aqui.

1. Conecte o cabo de áudio à porta de fone de ouvido ou de saída de áudio do seu laptop, ou à porta de alto-falante ou de saída de áudio do seu computador de mesa.
2. Conecte a outra extremidade à porta de Audio correspondente à porta Computer que estiver usando.

Conexão a Fontes de Vídeo

Siga as instruções nestas seções para conectar estes dispositivos ao projetor.

Conexão de Fontes de Vídeo HDMI

Conexão a uma Fonte de Vídeo Componente para VGA

Conexão a uma Fonte de Vídeo VGA RGB

Conexão a uma Fonte de Vídeo S-Video

Conexão a Fontes de Vídeo Composto

Conexão a uma Fonte de Vídeo com Som

Conexão de Fontes de Vídeo HDMI

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta HDMI, você pode conectá-la ao projetor (PowerLite 1915/1925W) usando um cabo opcional HDMI.

1. Certifique-se de que o projetor e a fonte de vídeo estejam desconectadas.
2. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI da fonte de vídeo.
3. Conecte a outra extremidade à porta HDMI do projetor.

Conexão a uma Fonte de Vídeo Componente para VGA

Se a sua fonte de vídeo tiver portas de vídeo componente, você pode conectá-la ao projetor usando um adaptador para cabo de vídeo componente para VGA. Dependendo das portas do componente, pode ser necessário usar um cabo adaptador com o cabo de vídeo componente.

1. Certifique-se de que o projetor e a fonte de vídeo estejam desconectadas.
2. Conecte os conectores às portas coloridas de saída de vídeo componente da fonte, geralmente marcadas como Y, Pb, Pr ou Y, Cb, Cr. Se estiver usando um adaptador, conecte os conectores ao cabo de vídeo componente.
3. Conecte o conector VGA à porta Computer do projetor.

Se as cores da imagem parecerem erradas, pode ser que tenha que mudar a configuração de Sinal entrada no menu Sinal do projetor.

Conexão a uma Fonte de Vídeo VGA RGB

Você pode conectar o projetor a uma fonte de vídeo que tem uma porta de saída de vídeo RGB usando um cabo de computador VGA.

1. Certifique-se de que o projetor e a fonte de vídeo estão desligados.
2. Conecte o cabo VGA de computador à porta de saída da fonte de vídeo.
3. Conecte a outra extremidade à porta Computer do projetor.
4. Aperte os parafusos dos conectores VGA.

Se as cores da imagem parecerem erradas, pode ser que tenha que mudar a configuração de Sinal entrada no menu Sinal do projetor.

Conexão a uma Fonte de Vídeo S-Video

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de S-Video, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de S-Video.

1. Certifique-se de que o projetor e a fonte de vídeo estejam desconectadas.
2. Conecte o cabo de S-Video à porta de saída de S-Video da fonte de vídeo.
3. Conecte a outra extremidade à porta de S-Video do projetor.

Conexão a Fontes de Vídeo Composto

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de vídeo composto, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de vídeo estilo RCA ou um cabo de A/V.

1. Certifique-se de que o projetor e a fonte de vídeo estejam desligados.
2. Conecte o cabo com o conector amarelo à porta de saída amarela da fonte de vídeo.
3. Conecte a outra extremidade à porta Video do projetor.

Conexão a uma Fonte de Vídeo com Som

Você pode reproduzir o som através do sistema de alto-falantes do projetor, se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de saída de áudio. Conecte o projetor à fonte de vídeo usando um dos seguintes cabos opcionais:

- Cabo de áudio de tipo RCA (com duas tomadas RCA em cada extremidade)

- Cabo adaptador de mini-tomada estéreo (com uma mini-tomada de 3,5 mm e duas tomadas RCA)

1. Conecte o cabo de áudio à porta de saída de áudio da fonte de vídeo.
2. Conecte as tomadas vermelha e branca na outra extremidade do cabo às portas de áudio do projetor que correspondem à porta que estiver usando para vídeo.

Projeção com Dispositivo USB

Você pode projetar imagens e outro conteúdo sem usar um computador ou dispositivo de vídeo se conectar qualquer um desses dispositivos ao seu projetor:

- Driver flash USB
- Câmera digital ou câmera de telefone
- Disco rígido USB
- Visualizador de armazenagem de multimídia
- Leitor de cartões USB

OBSERVAÇÃO: Câmeras digitais ou câmeras de telefone devem ser dispositivos com montagem USB e não dispositivos compatíveis com TWAIN.

Você também pode usar a função EasyMP® PC Free para criar os seus shows de slide contendo arquivos PowerPoint, arquivos de imagem e arquivos de filme MPEG, e projetá-los a partir de um dispositivo USB ou cartão de memória. Consulte o *Manual de Funcionamento em Rede e Sem Computador* instalado a partir do CD-ROM do projetor para instruções.

Conexão de um Dispositivo USB ou Câmera ao Projetor

Seleção das Fontes USB Conectadas

Desconexão de um Dispositivo USB ou de uma Câmera do Projetor

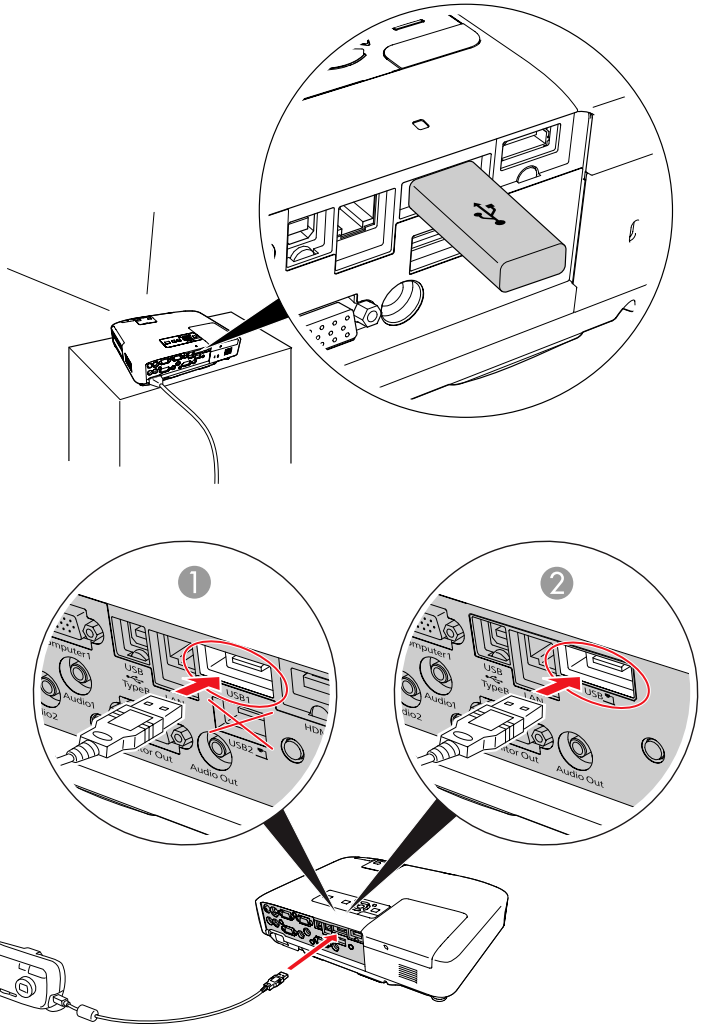
Conexão de um Dispositivo USB ou Câmera ao Projetor

Você pode conectar o seu dispositivo USB ou câmera à porta USB Type A do projetor e usá-lo para projetar um show de slide ou apresentação.

OBSERVAÇÃO: Não conecte um dispositivo USB à porta USB2 no 1915/1925W. Essa porta suporta somente a câmera de documentos opcional.

1. Se o seu dispositivo USB incluir um adaptador de eletricidade, conecte o dispositivo a uma tomada elétrica.

2. Conecte o cabo USB (ou um flash drive USB ou leitor de cartões) à porta USB TypeA do projetor conforme mostrado.



1 PowerLite 1915/1925W

2 PowerLite 1830

OBSERVAÇÃO: Não conecte um hub USB ou um cabo USB com mais de 3 m, ou o dispositivo pode não funcionar corretamente.

3. Conecte a outra extremidade do cabo (se aplicável) ao dispositivo.

Seleção das Fontes USB Conectadas

Você pode mudar a exibição do projetor para a fonte que conectou à porta USB Type A.

1. Certifique-se de que a fonte USB conectada esteja desligada, se necessário.
2. Pressione o botão USB do controle remoto.
3. Aperte o botão novamente para circular pelas outras fontes USB, se disponível.

Consulte o *Manual de Funcionamento em Rede e Sem Computador* para instruções de apresentação a partir da fonte USB.

Desconexão de um Dispositivo USB ou de uma Câmera do Projetor

Quando terminar de apresentar a partir de um dispositivo USB ou câmera conectados, será necessário fazer preparativos para a desconexão do dispositivo.

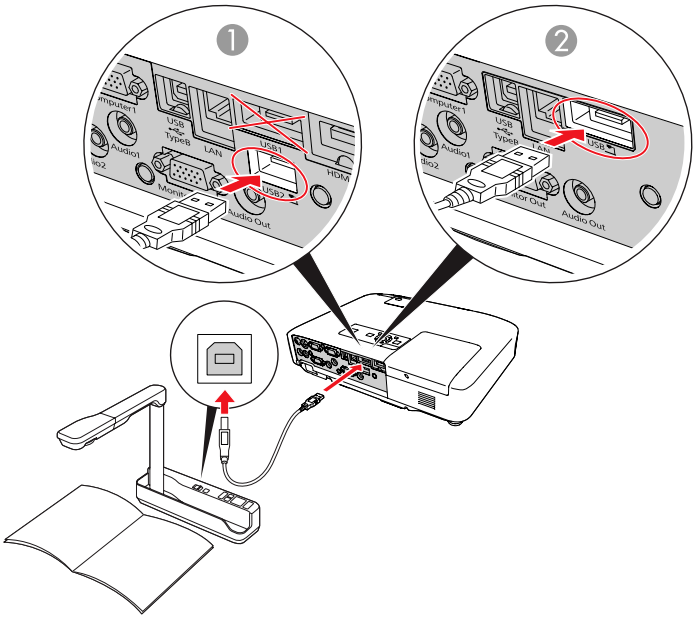
1. Selecione Exit (Sair) no software que estiver usando para a apresentação ou para os slides.
2. Desconecte o dispositivo USB ou a câmera do projetor.
3. Se o dispositivo tiver um botão liga/desliga, certifique-se de desligar e desconectar o dispositivo.

Conexão a uma Câmera de Documentos

Você pode conectar uma câmera de documentos Epson (DC-06) ao projetor para projetar imagens visualizadas na câmera.

1. Pegue o cabo USB que veio com a câmera de documentos.
2. Conecte o cabo USB à porta USB Type A do projetor para a câmera de documentos.

3. Conecte a outra extremidade do cabo à porta USB Type B da câmera de documentos.



1 PowerLite 1915/1925W

2 PowerLite 1830

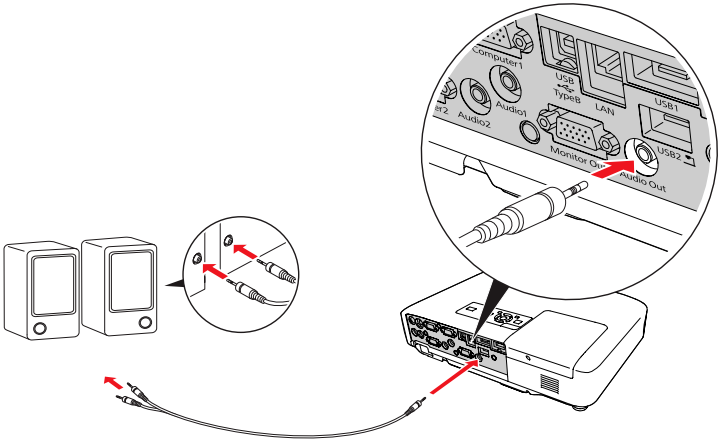
Conexão de Alto-falantes Externos

Para melhorar o som da sua apresentação, você pode conectar alto-falantes externos com amplificadores ao projetor. Você pode controlar o volume usando o controle remoto do projetor.

OBSERVAÇÃO: O sistema de alto-falantes do projetor é desativado quando você conecta alto-falantes externos.

1. Certifique-se de que o computador ou fonte de vídeo esteja conectada ao computador com os cabos de áudio e vídeo necessários.
2. Pegue o cabo apropriado para conectar os alto-falantes externos, como o cabo estéreo de mini-tomada para mini-pinos, ou outro topo de cabo ou adaptador.

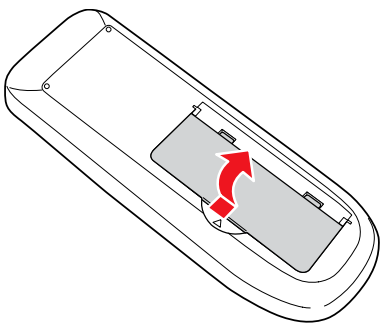
3. Conecte uma extremidade do cabo aos alto-falantes externos conforme necessário.
4. Conecte a extremidade de mini-tomadas estéreo do cabo de áudio à porta Audio Out (saída de áudio) no projetor.



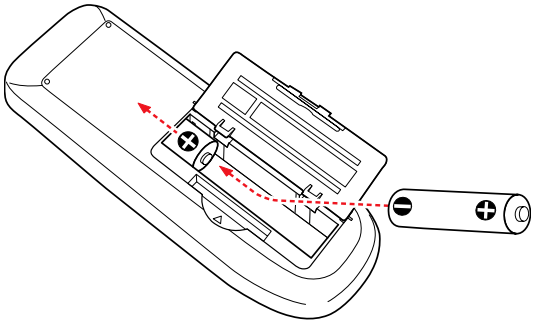
Instalação das Pilhas no Controle Remoto

O controle remoto usa as duas pilhas AA que vieram com o projetor.

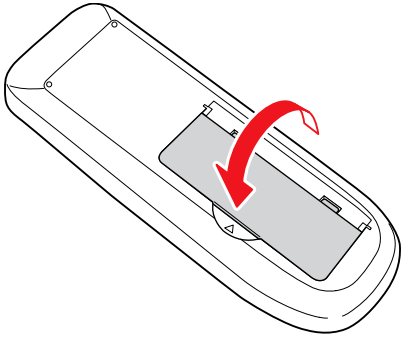
1. Abra a tampa do compartimento de pilhas conforme mostrado.



2. Coloque as pilhas com as extremidades marcadas como + e – na posição mostrada.

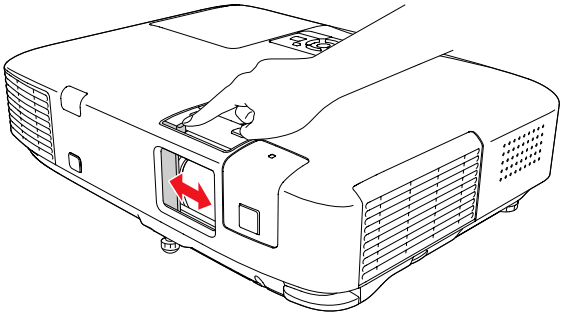


3. Feche a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até ouvir um clique.



Abertura da Tampa do Compartimento da Lente

1. Para abrir o compartimento da lente, deslize a alavanca A/V Mute para a direita.



2. Para cobrir a lente temporariamente ou desativar a imagem e som projetados, deslize a alavanca A/V Mute para fechar a tampa.

Uso do Projetor em Rede

Siga as instruções nestas seções para instalar o projetor para uso em rede.

Projeção em uma Rede com Fio

Projeção em uma Rede sem Fio

Configuração dos Alertas de E-mail do Projetor em Rede

Configuração de Monitoramento Usando SNMP

Projeção em uma Rede com Fio

Você pode enviar imagens através de uma rede com fios. Para isso, conecte o projetor à rede e depois configure o projetor e o computador para projeção em rede.

Depois de conectar e configurar o projetor conforme descrito aqui, instale no seu computador o software em rede a partir do CD-ROM *Epson Projector Software for Meeting & Presentation*. Use o seguinte software e manuais para configurar, controlar e monitorar a projeção em rede:

- O software EasyMP Network Projection configura o seu computador para projeção em rede. Consulte o *Manual de Funcionamento em Rede e Sem Computador* instalado a partir do CD-ROM do projetor para instruções.
- O software Easy Management® EasyMP Monitor (Windows somente) permite que você monitore e controle o projetor em rede. Consulte o *Guia do EasyMP Monitor* instalado a partir do CD-ROM do projetor para instruções.

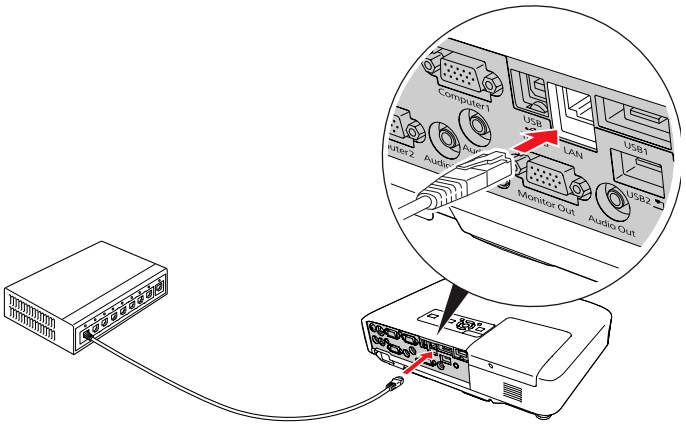
Conexão a uma Rede com Fio

Seleção das Configurações de Rede com Fio

Conexão a uma Rede com Fio

Para conectar o projetor à rede local (LAN), use um cabo de rede 100BaseTX ou 10BaseT comercialmente disponível. Para assegurar que a transmissão de dados ocorra de maneira apropriada, use cabos blindados categoria 5 ou superiores.

1. Conecte uma extremidade do cabo de rede ao seu roteador de rede.
2. Conecte a outra extremidade do cabo à porta LAN do projetor.



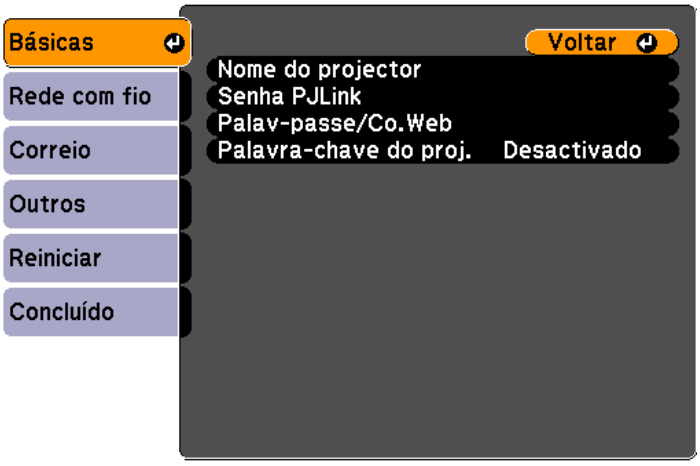
Seleção das Configurações de Rede com Fio

Antes de poder projetar a partir de múltiplos computadores na rede, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

OBSERVAÇÃO: Certifique-se de que o projetor já esteja conectado à rede com fios através da porta LAN.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão Menu do controle remoto.
3. Selecione o menu Rede e pressione Enter.
4. Selecione Para Configuração de Rede.
5. Selecione o menu Básicas e pressione Enter.

PowerLite 1830



PowerLite 1915/1925W

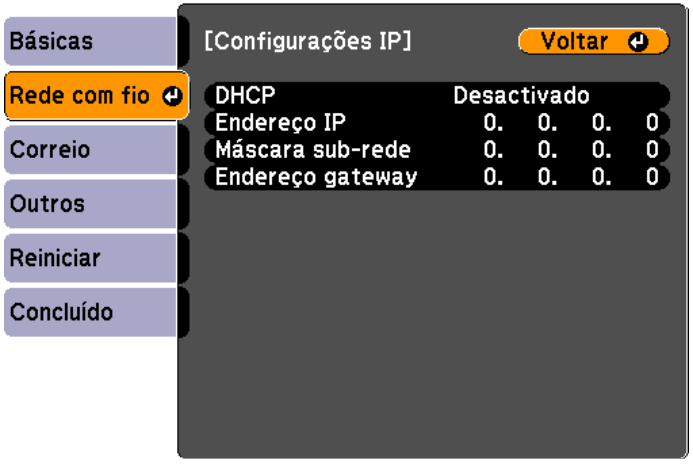
6. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:
   - Nome do projector permite que digite um nome de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
   - Senha PJLink permite que digite uma senha de até 32 caracteres alfanuméricos para usando o protocolo PJLink para controle do projetor.

- Palav-passe/Co.Web permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet.
- Palavra-chave do proj. ou Palavra-chave do projector permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. Você deve digitar uma palavra-chave aleatória exibida a partir de um computador usando EasyMP Network Projection para acessar o projetor.

OBSERVAÇÃO: Use o teclado exibido para digitar o nome, senha e palavra-chave. Aperte os botões de flecha no controle remoto para destacar os caracteres e aperte Enter para selecioná-los.

7. Escolha Rede com fio e pressione Enter.
8. Se necessário, selecione Configurações IP.

PowerLite 1830



9. Selecione a sua configuração de IP conforme necessário:
   - Caso a rede determine um endereço automaticamente, ative o parâmetro DHCP.
   - Se tiver que digitar os endereços manualmente, desative a opção DHCP e insira o Endereço IP, a Máscara sub-rede e Endereço gateway, conforme necessário.

   OBSERVAÇÃO: Para destacar os números que deseja no teclado exibido, aperte os botões de flecha no controle remoto. Para selecionar um número destacado, aperte Enter.

10. Para prevenir a exibição do endereço de IP na tela de espera, desative a opção Exibir endereço IP.

Projeção em uma Rede sem Fio

Você pode enviar imagens para o seu PowerLite 1915/1925W através de uma rede sem fios. Para isso, você precisa instalar o módulo LAN sem fio Epson 802.11g/b/a e depois configure o seu projetor e computador para projeção sem fio.

Há duas maneiras de se conectar o projetor à rede sem fio:

- Usando a chave opcional de conexão Epson Quick Wireless USB.
- Configurando a conexão manualmente usando o menu Rede do projetor.

Depois de instalar o módulo e configurar o projetor, instale no seu computador o software em rede a partir do CD-ROM *Epson Projector Software for Meeting & Presentation*. Use o seguinte software e documentação para configurar, controlar e monitorar a projeção em rede sem fio:

- O software EasyMP Network Projection configura o seu computador para projeção em rede sem fio. Consulte o *Manual de Funcionamento em Rede e Sem Computador* instalado a partir do CD-ROM do projetor para instruções.
- O software Easy Management® EasyMP Monitor (Windows somente) permite que você monitore e controle o projetor em rede. Consulte o *Guia do EasyMP Monitor* instalado a partir do CD-ROM do projetor para instruções.

Instalação do Módulo de LAN sem Fio

Uso da Conexão Rápida sem Fio (Windows Somente)

Seleção Manual das Configurações de Rede sem Fio

Seleção das Configurações de Rede sem Fio em Windows

Seleção das Configurações de Rede sem Fio em Mac OS

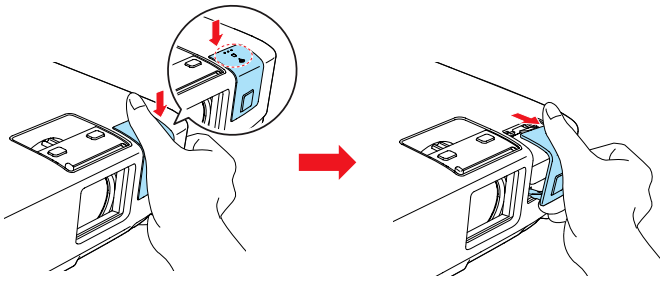
Configuração da Segurança da Rede sem Fio

Instalação do Módulo de LAN sem Fio

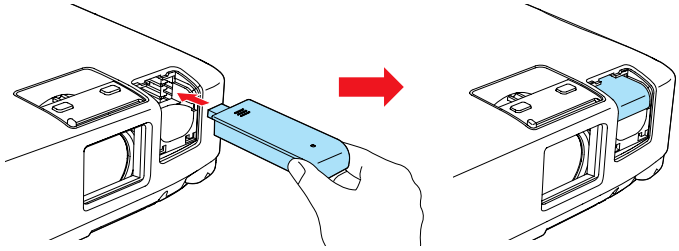
Para usar o PowerLite 1915/1925W em uma rede sem fio, instale o módulo sem fio Epson 802.11g/b/a no projetor. Não instale qualquer outro tipo de módulo sem fio.

CUIDADO: Nunca remova o módulo enquanto a luz indicadora estiver verde ou piscando, ou quando estiver projetando sem fio. O módulo pode ser danificado ou dados podem ser perdidos.

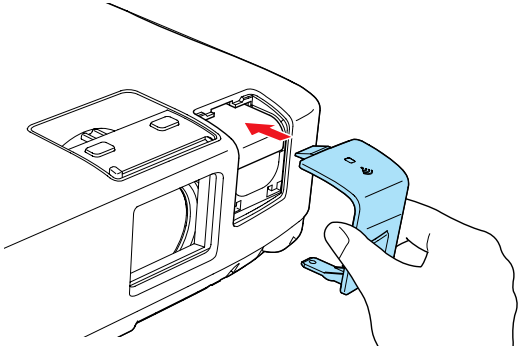
1. Remova a tampa do módulo LAN sem fio.



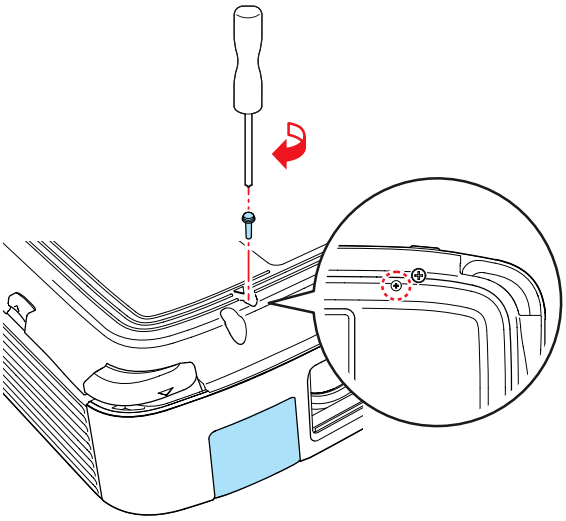
2. Insira o módulo LAN sem fio na porta.



3. Recoloque a tampa.



4. Vire o projetor e prenda a tampa usando o parafuso que veio com o módulo LAN.



Uso da Conexão Rápida sem Fio (Windows Somente)

Você pode usar a chave opcional Epson Quick Wireless Connection USB para conectar rapidamente o projetor a um computador Windows sem fios. Depois você pode projetar a sua apresentação e remover a chave quando terminar.

1. Ligue o projetor.
2. Conecte a chave USB à porta USB Type A do projetor (use a USB1 no PowerLite 1915/1925W).

   Você verá a mensagem projetada avisando que a informação de rede foi atualizada.
3. Remova a chave USB.
4. Conecte a chave USB à porta USB no seu computador ou laptop.

   OBSERVAÇÃO: No Windows Vista, caso você veja a janela Execução Automática, selecione **Executar LaunchU3.exe** *e depois selecione* **Permitir** *na próxima tela.*

5. Siga as instruções na tela para instalar o driver do Quick Wireless Connection.

   OBSERVAÇÃO: Se o equipamento exibir uma mensagem do Windows Firewall, clique em Sim para desativar o firewall.

   O projetor exibirá a imagem do computador depois de alguns minutos. Se ela não aparecer, reinicie o computador.

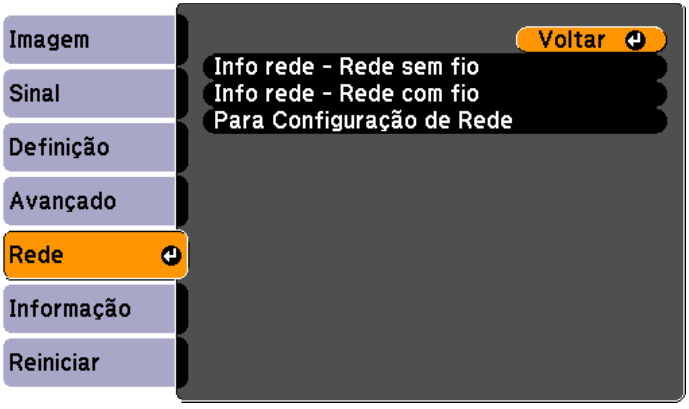
6. Execute a sua apresentação conforme necessário.
7. Quando terminar de fazer a projeção sem fio, remova a chave USB do computador.

OBSERVAÇÃO: Talvez precise reiniciar o seu computador para reativar sua interface da conexão sem fio.

Seleção Manual das Configurações de Rede sem Fio

Antes de poder projetar a partir de múltiplos computadores na rede, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão Menu do controle remoto.
3. Selecione o menu Rede e pressione Enter.



4. Selecione Para Configuração de Rede.

5. Selecione o menu Básicas e pressione Enter.

6. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:

   - Nome do projector permite que digite um nome de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
   - Senha PJLink permite que digite uma senha de até 32 caracteres alfanuméricos para usando o protocolo PJLink para controle do projetor.
   - Palav-passe/Co.Web permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet.
   - Palavra-chave do proj. ou Palavra-chave do projector permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. Você deve digitar uma palavra-chave aleatória exibida a partir de um computador usando EasyMP Network Projection para acessar o projetor.

   OBSERVAÇÃO: Use o teclado exibido para digitar o nome, senha e palavra-chave. Aperte os botões de flecha no controle remoto para destacar os caracteres e aperte Enter para selecioná-los.

7. Escolha Rede sem fios e pressione Enter.

8. Selecione um dos seguintes modos de ligação:

   - Rápido permite que conecte facilmente um computador por vez ao projetor. Você também pode selecionar esta configuração quando estiver usando a chave Epson Quick Wireless Connection USB.
   - O modo Avançado permite que vários computadores acessem o projetor ao mesmo tempo e alternem facilmente o controle do projetor. Esse método requer um ponto de acesso de rede sem fio ou uma estação base AirPort Extreme (ou AirPort).

   OBSERVAÇÃO: A placa de rede sem fio ou o ponto de acesso devem estar de acordo com o padrão 802.11g, 802.11b, ou 802.11a.

9. Clique em Configurar Assistente se o seu ponto de acesso for compatível com Wi-Fi Protected Setup (WPS) e se desejar usar o Método de carregar no botão ou Método do código PIN para configurar o projetor.
10. Digite o SSID (nome da rede) para a sua rede sem fio.

11. Selecione o seu IP Settings conforme necessário:
    - Caso a rede determine um endereço automaticamente, ative o parâmetro DHCP.
    - Se tiver que digitar os endereços manualmente, desative a opção DHCP e insira o Endereço IP, a Máscara sub-rede e Endereço gateway, conforme necessário.
12. Para prevenir a exibição do SSID na tela de espera de rede, desative a opção Visualização SSID.
13. Para prevenir a exibição do endereço de IP na tela de espera de rede, desative a opção Exibir endereço IP.

Depois de completar a configuração sem fio para o seu projetor, você precisa selecionar a rede sem fio no seu computador.

Seleção das Configurações de Rede sem Fio em Windows

Antes de conectar o projetor, selecione a rede sem fio correta no seu computador.

1. Para acessar o software do utilitário sem fio, clique duas vezes no ícone da rede na barra de tarefas do Windows.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
    - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
    - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID que designou ao projetor.
3. Clique em Conectar.

Seleção das Configurações de Rede sem Fio em Mac OS

Antes de conectar o projetor, selecione a rede sem fio correta no seu Macintosh.

1. Clique no ícone do AirPort na barra de menu no alto da tela.
2. Certifique-se de que o AirPort esteja ligado e então siga uma destas instruções:
   - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
   - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID que designou ao projetor.

Configuração da Segurança da Rede sem Fio

Você pode configurar a segurança para o projetor para usá-lo em uma rede sem fio (PowerLite 1915/1925W). Configure uma das seguintes opções de segurança para corresponder às configurações usadas na rede:

- criptografia WEP
- Segurança WPA
- Protocolo EAP

1. Pressione o botão Menu e selecione Rede.
2. Selecione Para Configuração de Rede.

3. Selecione o menu Segurança.

Continue a seguir as instruções para o método de segurança da sua rede.

Ativação da Criptografia WEP

Ativação da Segurança WPA ou EAP

Ativação da Criptografia WEP

Configure a criptografia WEP para corresponder às configurações de rede. Cheque com o seu administrador de rede para saber como digitar a chave de criptografia correta.

1. Selecione a configuração WEP a partir do menu suspenso.

2. Para a configuração Encriptação WEP, selecione 128Bit ou 64Bit.
3. Para Formato, selecione ASCII (para habilitar entrada de texto) ou HEX (para habilitar entrada hexadecimal).
4. Selecione uma criptografia WEP ID da chave (1, 2, 3, ou 4).
5. No campo de criptografia para o número que corresponde a sua chave de identificação, aperte Enter.
6. Use o teclado exibido para digitar a chave usada para criptografia WEP da seguinte forma:
   - 128 bit ASCII: Digite 13 caracteres alfanuméricos
   - 128 bit HEX: Digite 26 caracteres (0 a 9 e A a F)
   - 64 bit ASCII: Digite 5 caracteres alfanuméricos
   - 64 bit HEX: Digite 10 caracteres (0 a 9 e A a F)

Ativação da Segurança WPA ou EAP

Configure a segurança WEP ou EAP para corresponder às configurações de rede. Cheque com o seu admnistrador de rede para saber como digitar a informação correta.

1. Selecione a configuração WPA ou EAP a partir do menu suspenso.

2. Para segurança WPA, aperte Enter no campo PSK. Depois use o teclado exibido para digitar a chave pré-compartilhada (8 a 32 caracteres).
3. Para opções de segurança EAP, aperte Enter no campo Nome do utilizador, se disponível. Depois use o teclado exibido para digitar um nome de usuário (8 até 32 caracteres). Repita este passo para digitar a senha no campo Palavra-passe.

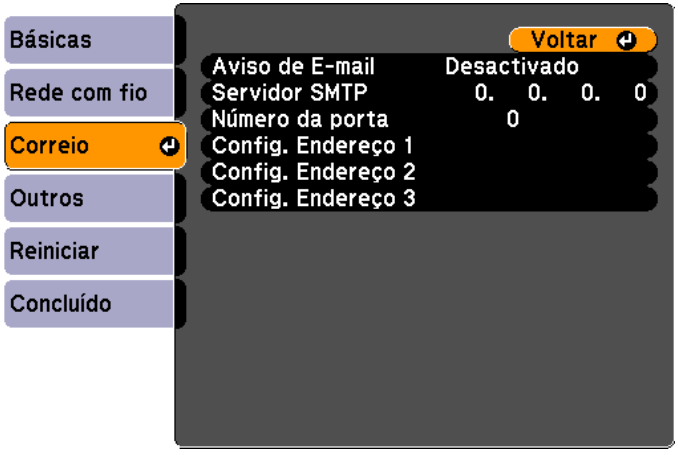
   OBSERVAÇÃO: Para segurança EAP-TLS, você não precisa digitar qualquer informação.

Configuração dos Alertas de E-mail do Projetor em Rede

Você pode configurar o projetor para enviá-lo alertas por email em rede se houver um problema com o projetor.

1. Pressione o botão Menu e selecione Rede.
2. Selecione Para Configuração Rede.
3. Selecione o menu Correio.

   Rede com fio



Rede sem fios

4. Ative Aviso de E-mail.
5. Insira o endereço IP para o Servidor SMTP do projetor

   OBSERVAÇÃO: Não use estes endereços: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

6. Selecione um número para o provedor SMTP Número da Porta, de 1 a 65535 (o padrão é 25).
7. Selecione um campo Endereço ou Endereço de E-mail, digite o endereço de email e selecione os alertas que deseja receber. Repita para até três endereços.

   OBSERVAÇÃO: O seu endereço de email pode ter até 32 caracteres alfanuméricos.

OBSERVAÇÃO: Se um problema crítico fizer com que o projetor desligue, você pode não receber um alerta por email.

Mensagens de Alerta por E-mail do Projetor em Rede

Quando um problema ocorrer com o projetor em rede, se você selecionou a opção para receber alertas por email, você receberá um email contendo a seguinte informação:

- EPSON Projector no assunto

- O nome do projetor com o problema
- O endereço de IP do projetor afetado
- Informação detalhada sobre o problema

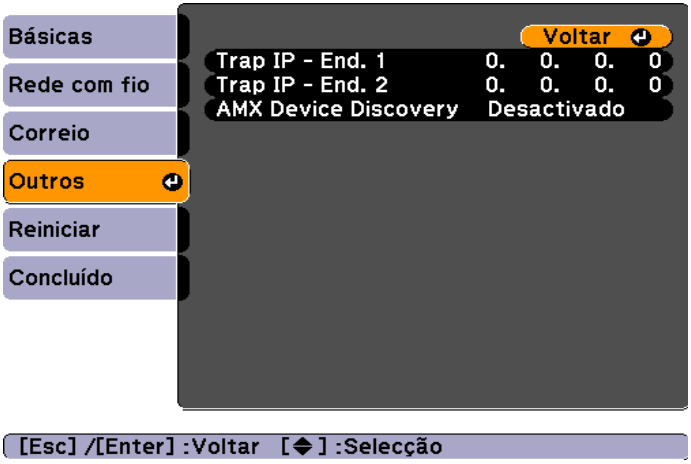
OBSERVAÇÃO: Se um problema crítico fizer com que o projetor desligue, você pode não receber um alerta por email.

Configuração de Monitoramento Usando SNMP

Administradores de rede podem instalar o software SNMP (protocolo de gerenciamento de rede simples) em computadores em rede para que eles monitorem projetores. Se a sua rede usar esse software, você pode configurar o projetor para monitoramento SNMP.

1. Pressione o botão Menu e selecione Rede.
2. Selecione Para Configuração Rede.
3. Selecione o menu Outros.

Rede com fio



Rede sem fio

4. Digite até dois endereços de IP para receber notificações SNMP, usando 0 a 225 para cada campo de endereço.

   OBSERVAÇÃO: Não use estes endereços: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

5. Se disponível, selecione Rede com fios ou Rede sem fios como a configuração Gateway prioritária.

6. Se o ambiente de rede usa um controlador AMX, selecione AMX Device Discovery para permitir que o projetor seja detectado.

Uso dos Recursos Básicos do Projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os recursos básicos do projetor.

Ligar o Projetor

Desligar o Projetor

Seleção do Idioma dos Menus do Projetor

Ajuste da Altura da Imagem

Forma da Imagem

Redimensionamento da Imagem com o Anel de Zoom

Colocação da Imagem em Foco

Operação do Controle Remoto

Seleção de uma Fonte de Imagem

Modos de Projeção

Relação de Aspecto da Imagem

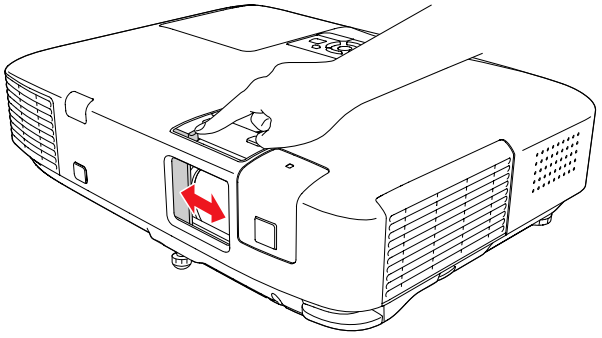
Modo Cor

Controle do Volume com os Botões de Volume

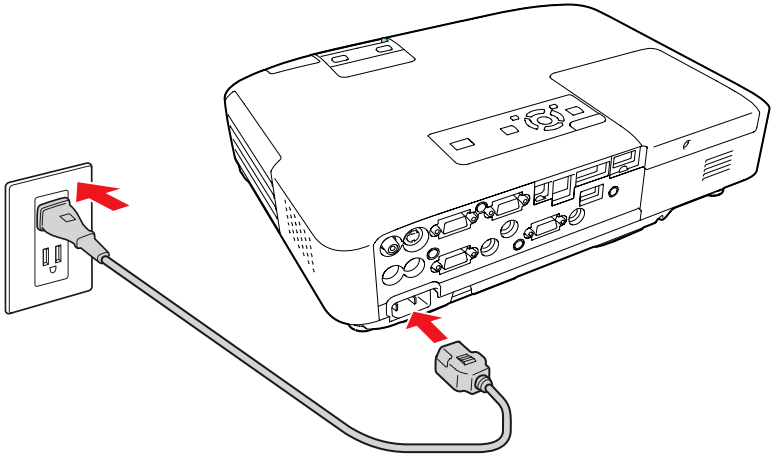
Ligar o Projetor

Ligue o computador ou equipamento de vídeo que deseja usar antes de ligar o projetor para que ele possa exibir a fonte de imagem.

1. Abra a tampa de lente do projetor



2. Conecte o cabo de alimentação à entrada de energia do projetor.



3. Plugue o cabo de alimentação a uma tomada elétrica.

   A luz de energia do projetor fica laranja. Isso indica que o projetor está recebendo energia, mas ainda não está ligado.

   OBSERVAÇÃO: Com Direct Power On ativado, o projetor liga assim que plugado.

4. Pressione o botão de energia no projetor ou controle remoto para ligar o projetor.

   O projetor faz um bipe e a luz de energia pisca em verde enquanto o projetor aquece. Após cerca de cinco segundos, a luz de energia fica acesa em verde.

AVISO: Nunca olhe diretamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa. Isso pode causar danos aos olhos e é especialmente perigoso para crianças.

Se não vir uma imagem projetada imediatamente, tente o seguinte:

- Ligue o computador ou fonte de vídeo.
- Insira um DVD ou outra forma de vídeo, e pressione o botão Play (se necessário).
- Pressione o botão Source Search (Procurar Fonte) no projetor ou controle remoto para detectar a fonte de vídeo.

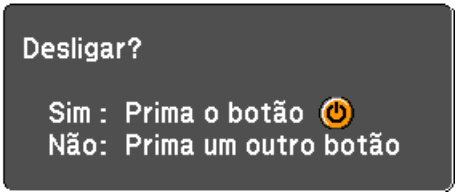
Desligar o Projetor

Antes de desligar o projetor, desligue qualquer computador conectado a ele para que você possa ver a tela do computador durante o desligamento.

OBSERVAÇÃO: Desligue o produto quando não for usá-lo para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. Brilho diminui com tempo.

1. Pressione o botão de energia no projetor ou no controle remoto.

   O projetor exibe uma tela de confirmação de desligamento.

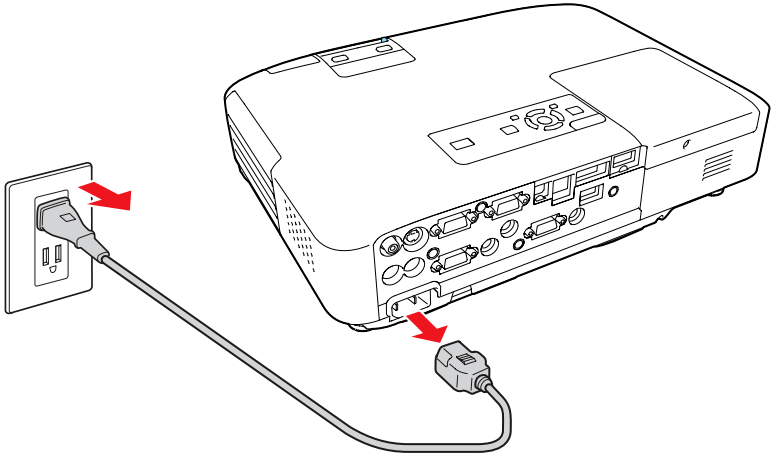


2. Pressione o botão de energia novamente. (Para deixar ligado, pressione qualquer outro botão.)

   O projetor faz dois bipes, a lâmpada desliga e a luz de energia fica laranja.

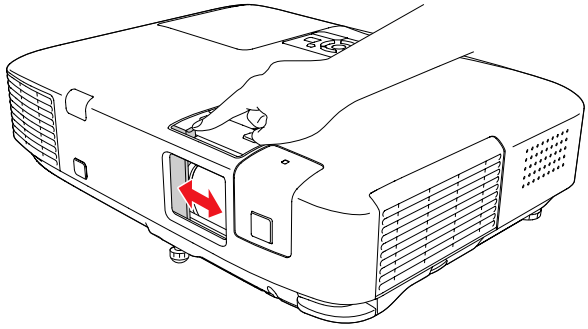
   OBSERVAÇÃO: Com a tecnologia Instant Off da Epson, não há período de resfriamento, então você pode embalar o projetor para transporte imediatamente.

3. Para transportar ou armazenar o projetor, certifique-se de que a luz de energia está acesa em laranja, depois desconecte o cabo de alimentação.



CUIDADO: Para evitar danos ao projetor ou à lâmpada, nunca desconecte o cabo de alimentação quando a luz de energia estiver verde ou piscando em laranja.

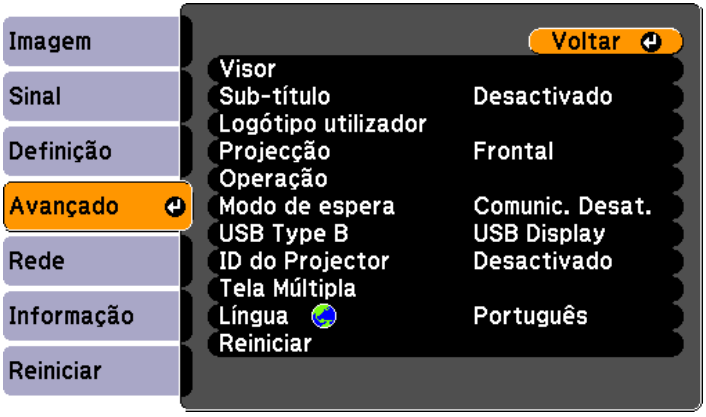
4. Feche a tampa da lente do projetor.



Seleção do Idioma dos Menus do Projetor

Se quiser ver os menus do projetor e mensagens em outro idioma, você pode mudar a configuração Língua.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão Menu.
3. Pressione o botão de seta para baixo para selecionar o menu Avançado e pressione Enter.



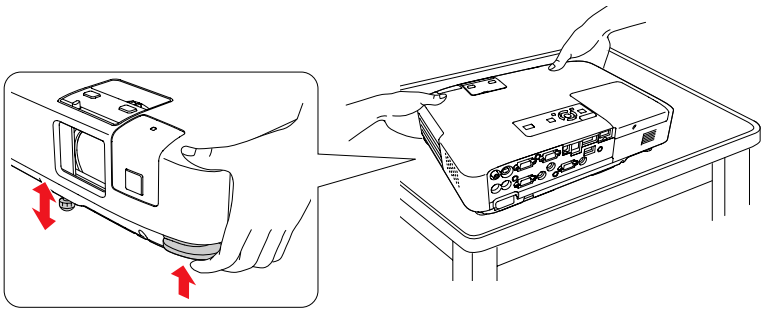
4. Pressione o botão de seta para baixo para selecionar a configuração Língua e pressione Enter.

5. Selecione o idioma que deseja usar e pressione Enter.
6. Pressione Menu para sair do menu.

Ajuste da Altura da Imagem

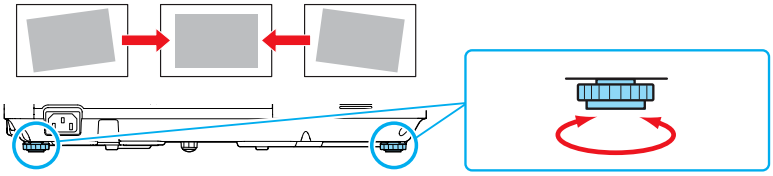
Se estiver projetando de uma mesa ou outra superfície plana, e a imagem estiver muito alta ou muito baixa, você pode ajustar a altura da imagem usando os pés ajustáveis do projetor.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Para ajustar o pé frontal, pressione a alavanca de liberação do pé e eleve a frente do projetor.



O pé se extende do projetor.

3. Libere a alavanca para travar o pé.
4. Se a imagem está torta, gire os pés traseiros para ajustar a altura deles (PowerLite 1915/1925W).



Se a imagem projetada estiver irregular retangularmente, você precisa ajustar a forma da imagem.

Forma da Imagem

Você pode projetar uma imagem retangularmente regular colocando o projetor diretamente em frente à tela e mantendo-o nivelado. Se colocou o projetor a um ângulo da tela, ou inclinado para cima ou para baixo, talvez seja preciso corrigir a forma da imagem para melhor qualidade de exibição.

Quando ativa Keystone auto. no menu Definição do projetor, ele automaticamente corrige os efeitos trapézio quando você reposiciona o projetor. (O PowerLite 1830 corrige automaticamente efeito trapézio vertical e o PowerLite 1915/1925W corrige automaticamente efeito trapézio vertical e horizontal.)

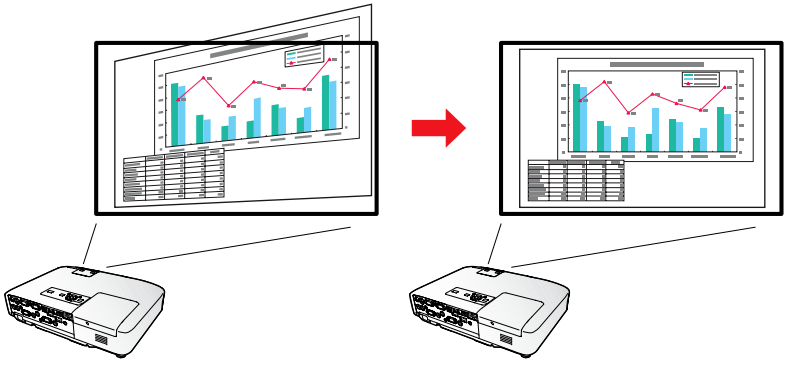
Correção Automática da Forma da Imagem com Preenchimento de Tela

Correção da Forma da Imagem com Quick Corner

Correção da Forma da Imagem com Botões Keystone

Correção Automática da Forma da Imagem com Preenchimento de Tela

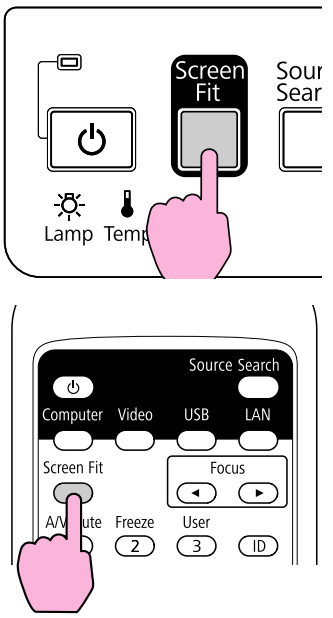
Você pode usar o recurso Screen Fit do projetor para corrigir automaticamente a forma e a posição de imagens para preencherem a tela (PowerLite 1915/1925W).



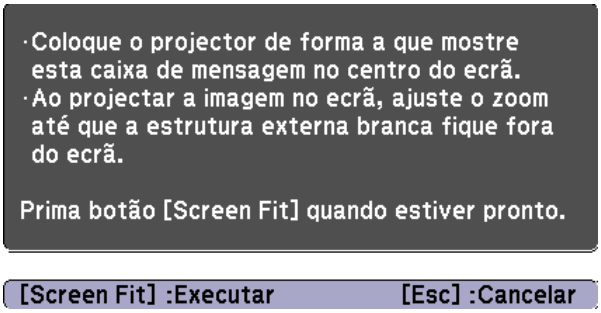
O sensor do projetor pode detectar o tamanho e a forma da tela nessas condições:

- O projetor não está instalado no teto
- O tamanho da tela é 100 polegadas (254 cm) ou menos
- A distância de projeção é de cerca de 1 a 3,5 m.
- O ângulo de projeção é de cerca de 20º para a direita ou esquerda, ou de 30º para cima ou baixo
- A sala não é muito escura

1. Pressione o botão Screen Fit no projetor ou controle remoto.

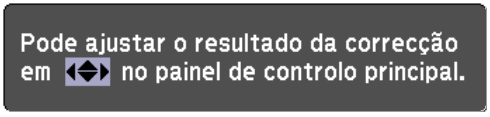


Você verá a seguinte mensagem:


·Coloque o projector de forma a que mostre esta caixa de mensagem no centro do ecrã.
·Ao projectar a imagem no ecrã, ajuste o zoom até que a estrutura externa branca fique fora do ecrã.
Prima botão [Screen Fit] quando estiver pronto.
[Screen Fit] :Executar
[Esc] :Cancelar

2. Mova o projetor conforme necessário para exibir a mensagem no meio da tela.
3. Faça o zoom na imagem até que sua borda branca se extenda além das bordas da tela.
4. Pressione o botão Screen Fit novamente.

   Pisca duas vezes rapidamente, depois esta mensagem aparece:



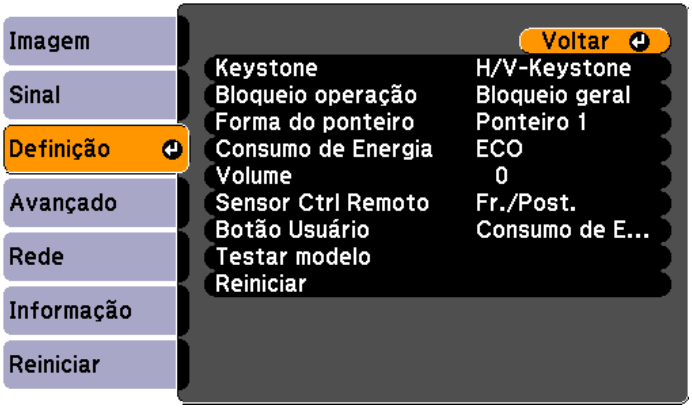
5. Ajuste a forma da imagem conforme necessário usando os botões de seta.
6. Quando terminar, pressione Esc.

Agora, se necessário, você pode corrigir os cantos da imagem individualmente usando Quick Corner pressionando os botões de seta no painel de controle.

Correção da Forma da Imagem com Quick Corner

Você pode usar a configuração Quick Corner® do projetor para corrigir a forma e o tamanho da imagem que está retangularmente irregular em todos os lados (PowerLite 1915/1925W).

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Pressione o botão Menu.
3. Selecione o menu Definição.



4. Pressione Enter.
5. Selecione a configuração Keystone e pressione Enter.
6. Selecione a configuração Quick Corner e pressione Enter.

Você verá a tela de ajuste Quick Corner.

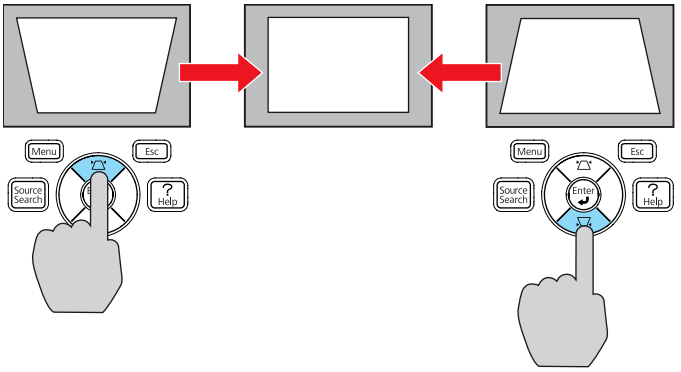
7. Use os botões de seta no projetor ou controle remoto para selecionar o canto da imagem que deseja ajustar. Em seguida pressione Enter.
8. Pressione os botões de seta para ajustar a forma da imagem conforme necessário.
9. Quando terminar, pressione Esc.

Correção da Forma da Imagem com Botões Keystone

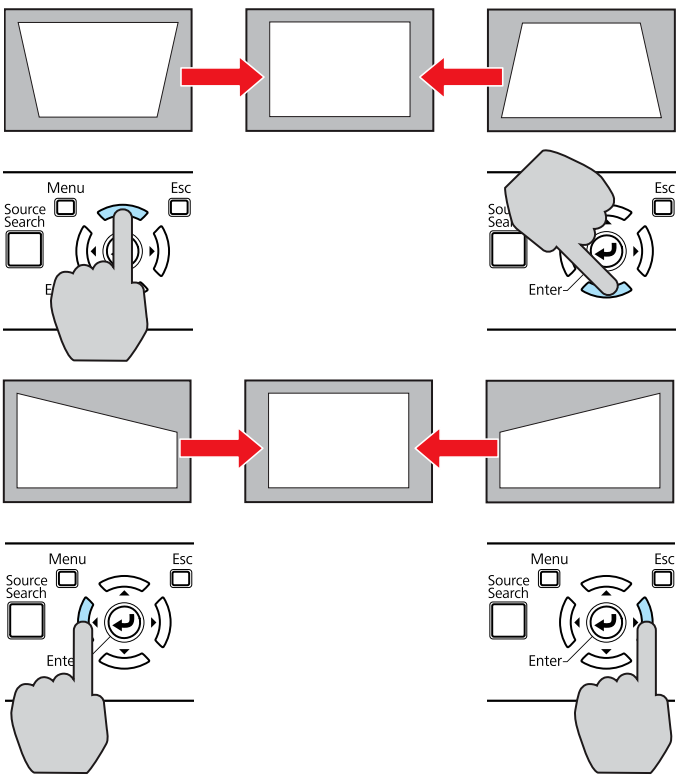
Você pode usar os botões de correção de efeito trapézio do projetor para corrigir a forma de uma imagem que está retangularmente irregular em todos os lados.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Pressione um botão keystone no painel de controle do projetor.

PowerLite 1830



PowerLite 1915/1925



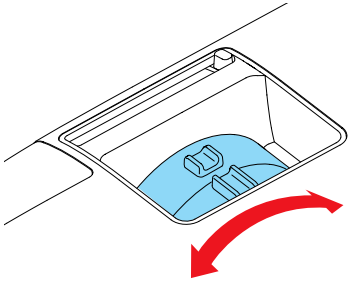
Depois da correção, sua imagem será ligeiramente menor.

OBSERVAÇÃO: Se o projetor estiver instalado fora de alcance, você também pode corrigir a forma da imagem usando as configurações Keystone nos menus do projetor.

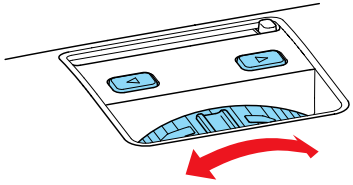
Redimensionamento da Imagem com o Anel de Zoom

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Para aumentar ou reduzir o tamanho da imagem, gire o anel de zoom do projetor.

PowerLite 1830



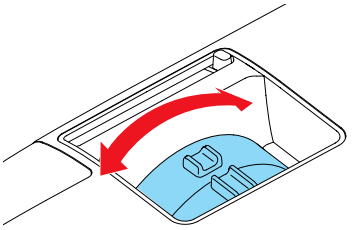
PowerLite 1915/1925



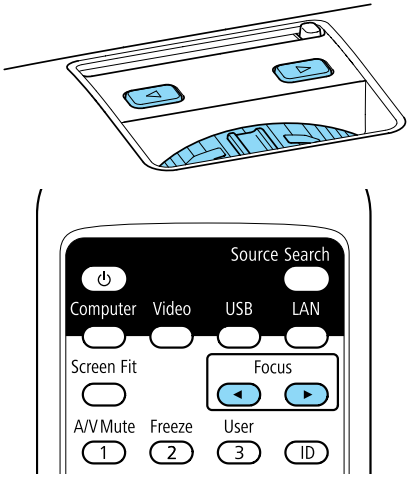
Colocação da Imagem em Foco

Antes de ajustar o foco, ligue o projetor e exiba uma imagem.

- PowerLite 1830: Gire o anel de foco do projetor.



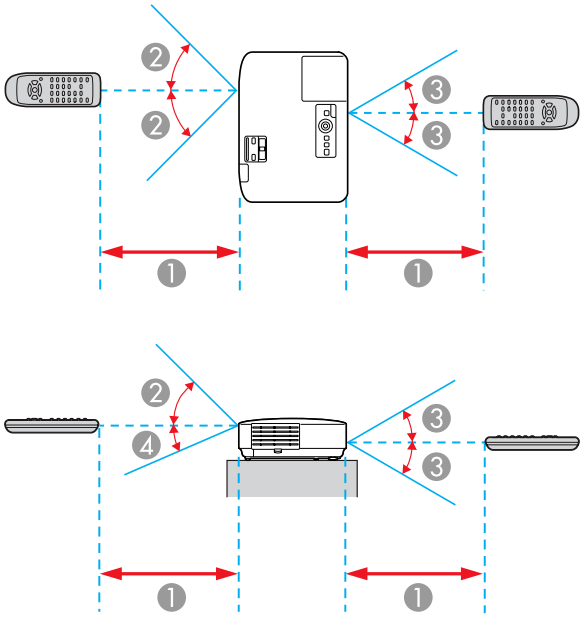
- PowerLite 1915/1925W: Pressione os botões Focus no projetor ou controle remoto.



Operação do Controle Remoto

O controle remoto permite que você controle o projetor de qualquer lugar da sala, até 8 m de distância. Você pode apontar para a tela, para a frente ou atrás do projetor.

Certifique-se de apontar o controle remoto para os receptores do projetor nos ângulos listados abaixo.



1	8 m
2	45º
3	30º
4	15º

OBSERVAÇÃO: Evite usar o controle remoto sob lâmpadas fluorescentes claras ou sob luz solar direta, pois o projetor pode não responder devidamente. Se não for usar o controle remoto por um longo período de tempo, retire as pilhas.

Uso do Controle Remoto como um Mouse sem Fio

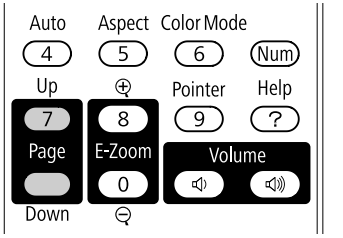
Uso do Controle Remoto como um Ponteiro de Apresentação

Uso do Controle Remoto como um Mouse sem Fio

Você pode usar o controle remoto do projetor como um mouse sem fio para poder controlar a apresentação do computador a distância.

OBSERVAÇÃO: Não se pode usar a função de mouse sem fio do controle remoto quando usar a porta USB Type B do projetor para projetar vídeo.

1. Conecte o projetor ao computador usando a porta Computer do projetor.
2. Usando um cabo USB, conecte a porta USB Type B do projetor a uma porta USB no seu computador (para suporte a mouse sem fio).
3. Pressione o botão Menu, selecione o menu Avançado e selecione Mouse Sem Fio como configuração USB Type B.
4. Inicie a sua apresentação.
5. Use os seguintes botões no controle remoto para controlar sua apresentação:
   - Para mover por slides de PowerPoint, pressione os botões Up e Down Page.



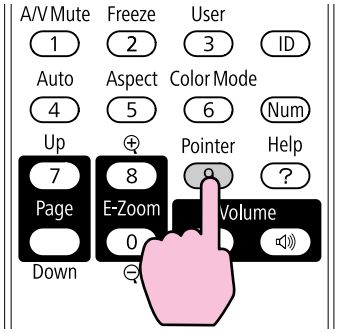
   - Para mover o cursor na tela, use os botões de seta.
   - Para clique do botão esquerdo, pressione o botão Enter uma vez (pressione duas vezes para duplo-clique).

- Para clique do botão direito, pressione o botão Esc.
- Para arrastar e soltar, mantenha pressionado o botão Enter enquanto move o cursor com os botões de seta, depois solte o Enter no destino.

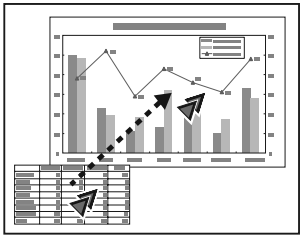
Uso do Controle Remoto como um Ponteiro de Apresentação

Você pode usar o controle remoto do projetor como um ponteiro para poder chamar atenção para informações importantes durante a apresentação. A forma padrão do ponteiro é uma seta, mas você pode selecionar uma outra forma usando o menu Definição.

1. Pressione o botão Pointer (Ponteiro) o controle remoto.



2. Use os botões de seta no controle remoto para posicionar o ponteiro na tela.

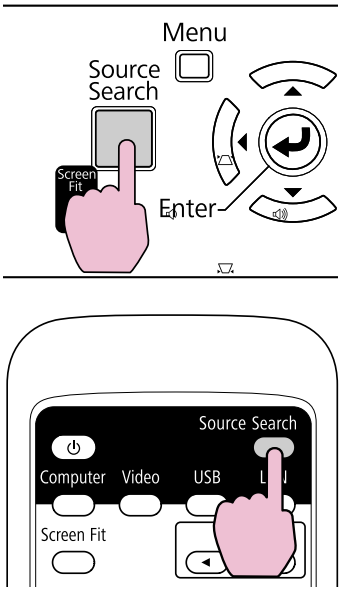


3. Pressione Esc para tirar o ponteiro da tela.

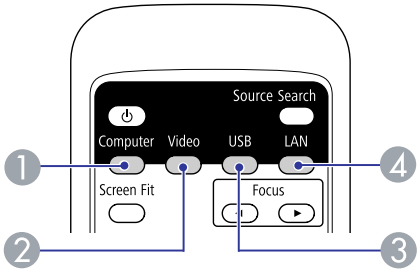
Seleção de uma Fonte de Imagem

Se conectou múltiplas fontes de imagem ao projetor, como um computador e um player de DVD, você pode querer trocar de uma fonte de imagem para outra.

1. Certifique-se de que a fonte de imagem conectada que deseja usar está ligada.
2. Para fontes de imagem de vídeo, insira um DVD ou outra forma de vídeo e pressione Play (se necessário).
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Pressione o botão Source Search (Procurar Fonte) no projetor ou controle remoto até ver a imagem da fonte de vídeo que deseja.



- Pressione o botão para a fonte que deseja no controle remoto. Se houver mais de uma porta para aquela fonte, pressione o botão novamente para selecionar outra fonte.



1 Fontes de porta Computer

2 Fontes Video, S-Video e HDMI

3 Fontes de porta USB (monitor de computador e dispositivos externos)

4 Fontes de rede

4. Se vir uma tela em branco ou uma mensagem “Sem sinal”, tente o seguinte:

   - Verifique se os cabos do dispositivo estão conectados firmemente ao projetor e ao dispositivo.
   - Certifique-se de que o projetor está ligado e sua tampa da lente está aberta.
   - Para computadores laptop, certifique-se de que configurou seu laptop para exibir propriamente.

Modos de Projeção

Dependendo de como posicionou o projetor, talvez seja preciso mudar o modo de projeção para que suas imagens projetem corretamente.

- Frontal (configuração padrão) permite que projete de uma mesa em frente à tela.
- Frontal/Tecto inverte a imagem verticalmente para projetar de cabeça para baixo com montagem no teto ou parede.
- Posterior inverte a imagem horizontalmente para projetar por trás de uma tela translúcida.
- Posterior/Tecto inverte a imagem horizontalmente para projetar de cabeça para baixo com montagem no teto e por trás.

Você pode mudar o modo de projeção usando o controle remoto ou mudando uma configuração de menu.

Mudança do Modo de Projeção Usando o Controle Remoto

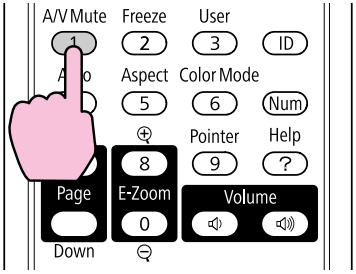
Mudança do Modo de Projeção Usando os Menus

Mudança do Modo de Projeção Usando o Controle Remoto

Você pode mudar o modo de projeção para girar a imagem de cabeça para baixo.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Mantenha pressionado o botão A/V Mute no controle remoto por cinco segundos.

   A imagem desaparece brevemente e reaparece invertida.



3. Para voltar a projeção ao modo original, mantenha pressionado o botão A/V Mute por cinco segundos novamente.

Mudança do Modo de Projeção Usando os Menus

Você pode mudar o modo de projeção para girar a imagem de cabeça para baixo e/ou espelhar usando os menus do projetor.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Pressione o botão Menu.

3. Selecione o menu Avançado.

4. Em seguida pressione Enter.
5. Selecione a configuração Projecção.
6. Selecione um modo de projeção.
7. Pressione Enter.
8. Pressione Menu para sair.

Relação de Aspecto da Imagem

O projetor pode exibir imagens em diferentes proporções de largura-altura chamadas de relação de aspecto. Normalmente o sinal de entrada da fonte de vídeo determina a relação de aspecto da imagem. Contudo, para certas imagens você pode mudar a relação de aspecto para preencher sua tela pressionando um botão no controle remoto.

Se você sempre quiser usar uma relação de aspecto em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecionar usando os menus do projetor.

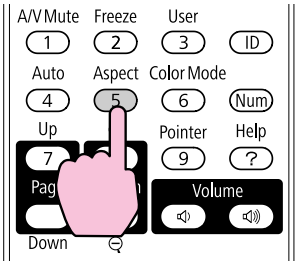
Mudança da Relação de Aspecto da Imagem

Relações de Aspecto da Imagem Disponíveis

Mudança da Relação de Aspecto da Imagem

Você pode mudar a relação de aspecto da imagem exibida para redimensioná-la.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão Aspect (Aspecto) no controle remoto.



   A forma e tamanho da imagem muda, e o nome da relação de aspecto aparece rapidamente na tela.

3. Para ver as relações de aspecto disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão Aspect repetidamente.

Relações de Aspecto da Imagem Disponíveis

Você pode selecionar as seguintes relações de aspecto, dependendo do sinal de entrada da fonte de imagem.

OBSERVAÇÃO: Faixas pretas e imagem cortadas podem ser projetadas em certas relações de aspecto, dependendo da relação de aspecto do sinal de entrada.

PowerLite 1830/1915

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Automático	Ajusta a relação de aspecto automaticamente de acordo com o sinal de entrada.
Modo Normal	Exibe imagens usando toda a área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.

Configuração da relação de aspecto	Descrição
4:3	Exibe imagens usando toda a área de projeção com relação de aspecto 4:3.
16:9	Converte a relação de aspecto da imagem para 16:9.

PowerLite 1925W

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Automático	Ajusta a relação de aspecto automaticamente de acordo com o sinal de entrada.
Modo Normal	Exibe imagens usando toda a área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
16:9	Converte a relação de aspecto da imagem para 16:9.
Zoom	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
Modo Total	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção, mas não mantém a relação de aspecto.
Nativo	Exibe imagens como elas são (relação de aspecto e resolução são mantidas).

Modo Cor

O projetor oferece diferentes Modos Cor para fornecer os melhores brilho, contraste e cor para uma variedade de ambientes de visualização e tipos de imagem. Você pode selecionar um modo designado para se adequar a sua imagem ao ambiente, ou teste com os modos disponíveis.

Mudança do Modo Cor

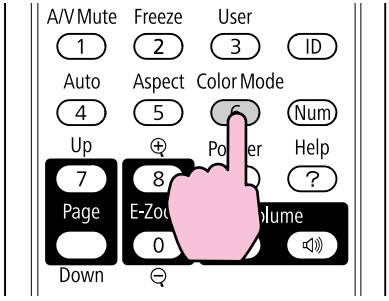
Modos Cor Disponíveis

Ligar Íris Automática

Mudança do Modo Cor

Você pode mudar o Modo Cor do projetor usando o controle remoto para melhorar a imagem para o seu ambiente de visualização.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Se estiver projetando de um player de DVD ou outra fonte de vídeo, insira um disco ou outra forma de vídeo e pressione o botão Play, se necessário.
3. Pressione o botão Color Mode no controle remoto para mudar o Modo cor.



A qualidade da imagem muda e o nome do Modo cor aparece rapidamente na tela.

4. Para ver todos os Modos cor disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão Color Mode repetidamente.

Modos Cor Disponíveis

Você pode ajustar o projetor para usar esses Modos cor, dependendo da fonte de entrada que estiver usando:

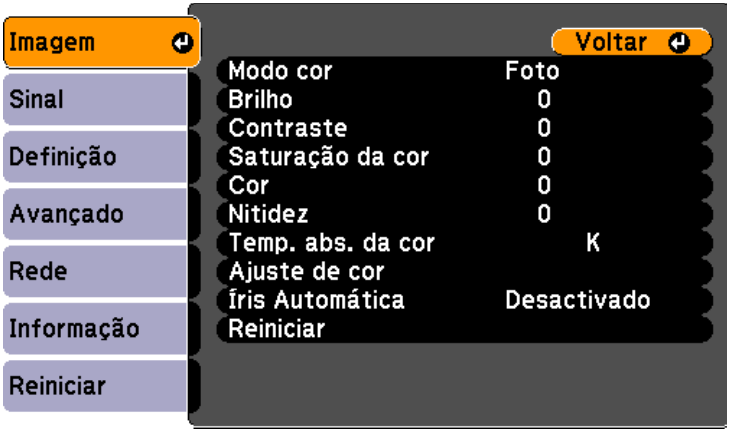
Modo cor	Descrição
Apresentação	Melhor para apresentações em cores em salas iluminadas
Dinâmico	Melhor para video-games em salas iluminadas
Teatro	Melhor para filmes projetados em salas escuras

Modo cor	Descrição
Texto	Melhor para apresentações em preto e branco em salas iluminadas
Desporto	Melhor para imagens de TV em salas iluminadas (somente vídeo, S-Video ou vídeo composto)
sRGB	Melhor para imagens de computador sRGB padrão
Quadro preto	Melhor para apresentações em um quadro de giz verde (ajusta as cores conforme necessário)
Quadro branco	Melhor para apresentações em um quadro branco (ajusta as cores conforme necessário)
Foto	Melhor para imagens estáticas projetadas em salas iluminadas
Personalizado	Melhor para personalizar um modo de cor usando configurações **Ajuste da Cor** manuais no menu Imagem.

Ligar Íris Automática

Em certos modos de cor, você pode ativar a configuração Íris Automática para otimizar automaticamente a imagem com base no brilho do conteúdo do projeto.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão Menu.
3. Selecione o menu Imagem.



4. Pressione Enter.
5. Selecione a configuração Íris Automática.
6. Selecione Activado.
7. Pressione Menu para sair.

Controle do Volume com os Botões de Volume

Você pode usar os botões Volume no controle remoto para ajustar o volume enquanto projeta uma apresentação com áudio. Os botões de volume controlam o sistema de alto-falante interno do projetor ou qualquer alto-falante externo que esteja conectado ao projetor.

Você deve ajustar o volume separadamente para cada fonte de entrada conectada.

OBSERVAÇÃO: Também pode pressionar os botões de volume no painel de controle do PowerLite 1830.

1. Ligue o projetor e comece uma apresentação que inclua áudio.
2. Pressione os botões Volume conforme necessário para diminuir ou aumentar o volume.

   Uma medição do volume aparece na tela.
3. Para definir o volume em um nível específico para uma fonte de entrada, use o menu do projetor.

Ajuste dos Recursos do Projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os ajustes de recurso do projetor.

Desativação Temporária da Imagem e do Som

Interrupção da Ação do Vídeo Temporariamente

Ampliação e Redução de Imagens

Recursos de Segurança do Projetor

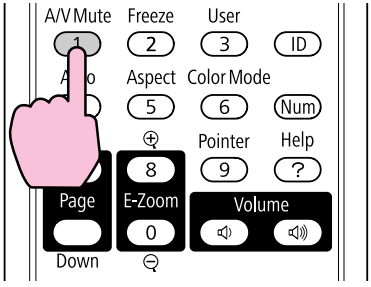
Sistema de Identificação de Projetor para Controle de Projetor Múltiplo

Desativação Temporária da Imagem e do Som

Você pode desativar temporariamente a imagem e o som projetados se quiser redirecionar a atenção da plateia durante uma apresentação. Qualquer ação de vídeo ou som continua rodando, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

Se quiser exibir uma imagem como o logo de uma empresa ou foto quando a apresentação for parada, você pode configurar este recurso usando os menus do projetor.

1. Pressione o botão A/V Mute (Silenciar A/V) no controle remoto para parar a projeção e silenciar qualquer som temporariamente.



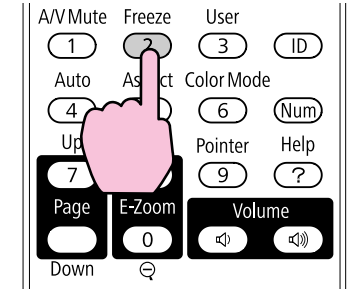
2. Para voltar a ativar a imagem e o som, pressione A/V Mute novamente.

OBSERVAÇÃO: Você também pode parar a projeção usando a tampa deslizante A/V Mute no projetor.

Interrupção da Ação do Vídeo Temporariamente

Você pode interromper a ação em um vídeo ou apresentação de computador temporariamente e manter a imagem atual na tela. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continua rodando, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

1. Pressione o botão Freeze (Congelar) no controle remoto para parar a ação do vídeo.

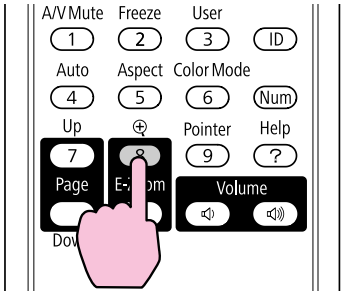


2. Para reiniciar a ação do vídeo em progresso, pressione Freeze novamente.

Ampliação e Redução de Imagens

Você pode chamar atenção para partes da apresentação dando zoom em uma parte da imagem e aumentando-a na tela.

1. Pressione o botão E-Zoom + no controle remoto.



   Você verá um ponteiro de coordenadas no centro da área a ser ampliada.

2. Use os botões de seta para posicionar o ponteiro na área da imagem que deseja ampliar.
3. Pressione o botão E-Zoom + repetidamente para ampliar a área selecionada até 4 vezes o tamanho normal.
4. Para mover pela área ampliada, use os botões de seta.
5. Para sair da ampliação, pressione o botão E-Zoom - conforme necessário.
6. Para retornar ao tamanho original da imagem, pressione Esc.

Recursos de Segurança do Projetor

Você pode proteger o projetor contra roubo ou uso não-intencional configurando os seguintes recursos de segurança:

- Segurança por senha para evitar que o projetor seja ligado, e evitar mudanças à tela inicial e configurações de rede.
- Segurança por bloqueio de botão para bloquear operação do projetor usando os botões no painel de controle.

- Opções de cabos de segurança para prender fisicamente o projetor no lugar.

Tipos de Segurança por Senha

Bloqueio dos Botões do Projetor

Instalação de Cabos de Segurança

Tipos de Segurança por Senha

Você pode configurar esses tipos de segurança por senha usando uma senha compartilhada:

- Senha Protecção da ligação evita que qualquer um use o projetor sem antes digitar uma senha.
- Senha Protec. logó. util. evita que qualquer um mude a tela personalizada que o projetor pode exibir quando liga ou quando você usa o recurso A/V Mute. A presença da tela personalizada desencoraja roubo identificando o dono do projetor.
- Senha Protecção da rede evita que qualquer um mude as configurações de rede nos menus do projetor.

Configurando uma Senha

Seleção de Tipos de Segurança por Senha

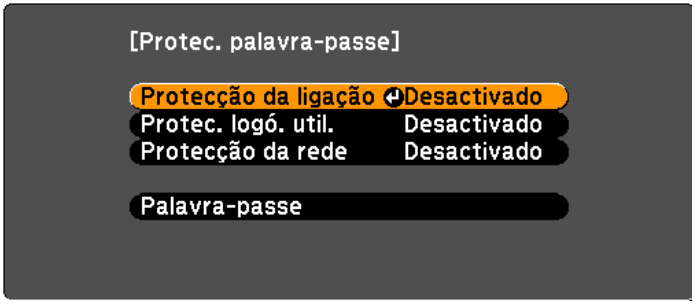
Digitar a Senha para Uso do Projetor

Salvar um Logo de Usuário para Exibição

Configurando uma Senha

Para usar segurança por senha, você deve definir uma senha.

1. Mantenha pressionado o botão Freeze (Congelar) no controle remoto até ver o menu Protect. palavra-passe. Isso demora cerca de cinco segundos.

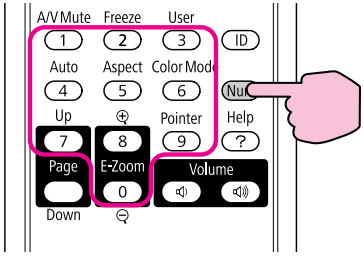


2. Pressione a seta para baixo para selecionar Palavra-passe e pressione Enter.

   Você verá o comando “Mudar a senha?”.

3. Selecione Activado e pressione Enter.

4. Mantenha o botão Num pressionado no controle remoto e use o teclado numérico para digitar uma senha de quatro dígitos.



   A senha é mostrada como **** enquanto digitada. Depois verá o comando de confirmação.

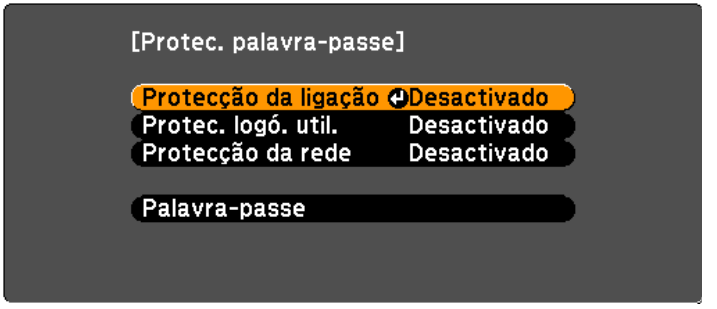
5. Digite a senha novamente.

   Você verá a mensagem “Senha aceita”.

6. Pressione Esc para retornar ao menu Protec. palavra-passe.
7. Anote a senha e guarde-a em um local seguro caso esqueça.

Seleção de Tipos de Segurança por Senha

Depois de definir uma senha, você verá o menu Protect. palavra-passe. Selecione os tipos de segurança por senha que deseja usar.



Se não vir este menu, mantenha pressionado o botão Freeze no controle remoto por cinco segundos até que o menu apareça.

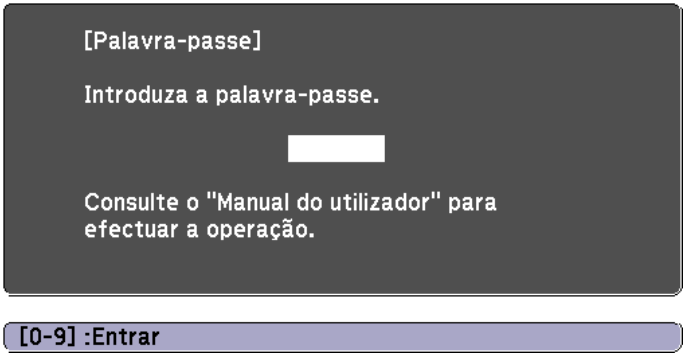
1. Para evitar uso não-autorizado do projetor, selecione Protecção da ligação, pressione Enter, selecione Activado, e pressione Esc.
2. Para evitar mudanças à tela Logótipo utilizador ou às configurações de exibição relacionadas, selecione Protec. logó. util., pressione Enter, selecione Activado, e pressione Esc.
3. Para evitar mudanças às configurações de rede, selecione Protecção da rede, pressione Enter, selecione Activado, e pressione Esc.

Você pode colocar o adesivo Password Protect no projetor como uma proteção adicional.

OBSERVAÇÃO: Certifique-se de manter o controle remoto em um local seguro. Se você o perder, não será possível digitar a senha necessária para usar o projetor.

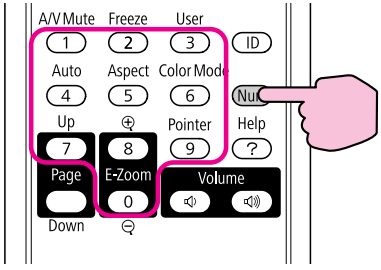
Digitar a Senha para Uso do Projetor

Se uma senha for definida e uma senha Protecção da ligação estiver habilitada, você verá uma solicitação para digitar a senha sempre que ligar o projetor.



Você deve digitar a senha correta para usar o projetor.

1. Mantenha pressionado o botão Num no controle remoto enquanto digita a senha usando o teclado numérico.



   A tela da senha fecha.

2. Se a senha estiver incorreta, o seguinte pode acontecer:

   - Você verá a mensagem “senha incorreta” e uma solicitação para tentar novamente. Digite a senha correta para continuar.
   - Se a senha estiver incorreta três vezes, você verá uma mensagem de que o projetor está bloqueado e um código de pedido. Anote o código, desconecte o cabo de alimentação do projetor, conecte-o novamente, ligue o projetor e digite a senha novamente.

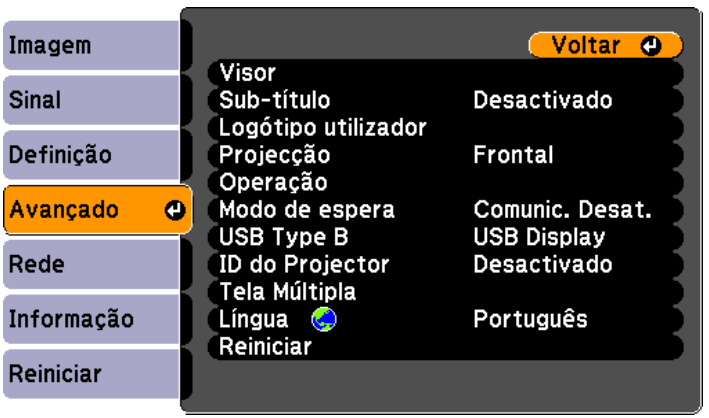
- Se a senha estiver incorreta 30 vezes seguidas, o projetor permanecerá bloqueado. Você deve entrar em contato com a Epson e fornecer o código exibido com a mensagem de bloqueio.

Salvar um Logo de Usuário para Exibição

Você pode transferir uma imagem para o projetor e depois exibi-la sempre que o projetor ligar. Também é possível exibir a imagem quando o projetor não estiver recebendo um sinal ou quando você temporariamente parar a projeção (usando o botão A/V Mute). Esta imagem transferida é chamada de tela de Logo de Usuário.

A imagem selecionada como Logo de Usuário pode ser uma foto, gráfico, ou logo de empresa, o que é útil para identificar o dono do projetor para ajudar a impedir roubo. Você pode evitar mudanças ao Logo de Usuário configurando uma senha para protegê-lo.

1. Exiba a imagem que quer projetar como Logo de Usuário de um computador conectado ou fonte de vídeo.
2. Pressione o botão Menu, selecione o menu Avançado e pressione Enter.



3. Selecione a configuração Logótipo utilizador e pressione Enter.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja usar a imagem exibida como logo do usuário.

4. Selecione Sim e pressione Enter.

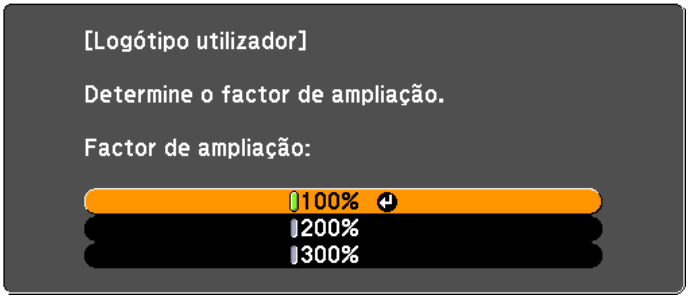
Você verá uma caixa de seleção sobre a imagem.

5. Use os botões de seta no controle remoto para selecionar a área da imagem que deseja usar como Logo do Usuário e pressione Enter.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja selecionar esta área da imagem.

6. Selecione Sim e pressione Enter. (Se desejar mudar a área selecionada, selecione Não, pressione Enter e repita a última etapa.)

   Você verá o menu Factor de ampliação em Logótipo utilizador.



7. Selecione uma porcentagem de zoom e pressione Enter.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja salvar a imagem como logo do usuário.

8. Selecione Sim e pressione Enter.

   OBSERVAÇÃO: Demora alguns momentos para o projetor salvar a imagem, não use o projetor, o controle remoto, ou qualquer equipamento conectado até que tenha terminado.

   Você verá uma mensagem de conclusão.

9. Pressione Esc para sair da tela de mensagem.
10. Selecione o menu Avançado e pressione Enter.
11. Selecione Visor e pressione Enter.
12. Selecione quando deseja exibir a tela de Logo do Usuário:

    - Para exibi-la quando não houver nenhum sinal, selecione Visualizar fundo e defina como Logó.

- Para exibi-la sempre que ligar o projetor, selecione Ecrã inicial e defina como Activado.
- Para exibi-la quando pressionar o botão A/V Mute, selecione A/V Mute e defina como Logó.

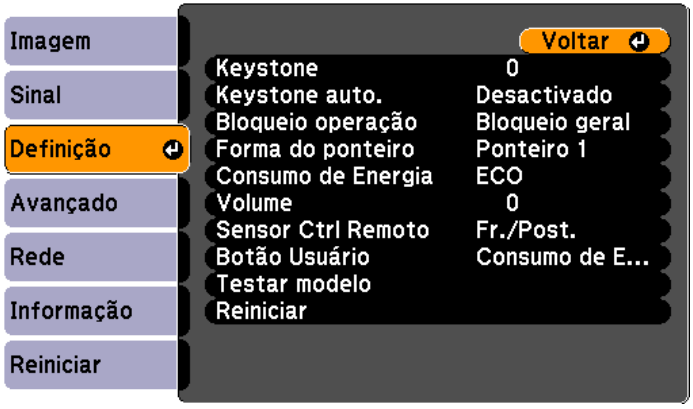
Para evitar que qualquer um mude as configurações de Logo de Usuário sem antes digitar uma senha, defina uma senha e ative segurança de Logo de Usuário.

Bloqueio dos Botões do Projetor

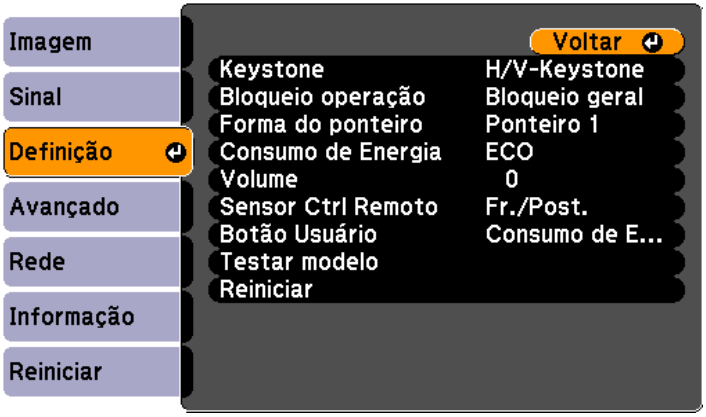
Você pode bloquear os botões no painel de controle do projetor para evitar que qualquer um use o projetor. É possível bloquear todos os botões ou todos os botões com exceção do botão Liga/Desliga.

1. Pressione o botão Menu, selecione o menu Definição e pressione Enter.

   PowerLite 1830



PowerLite 1915/1925W



2. Selecione a configuração Bloqueio operação e pressione Enter.
3. Selecione um desses tipos de bloqueio e pressione Enter:
   - Para bloquear todos os botões do projetor, selecione Bloqueio geral.
   - Para bloquear todos os botões com exceção do botão Liga/Desliga, selecione Bloqueio operação.

   Você verá uma mensagem de confirmação.
4. Selecione Sim e pressione Enter.

Desbloqueio dos Botões do Projetor

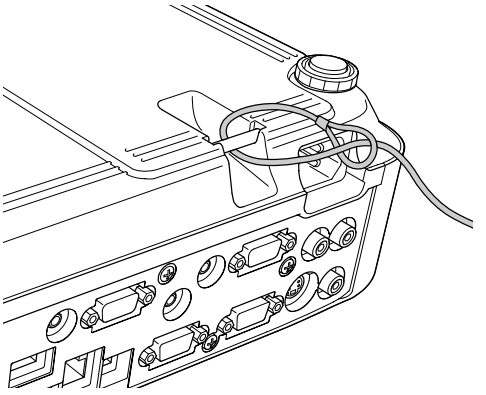
Se os botões do projetor estão bloqueados, mantenha pressionado o botão Enter no painel de controle do projetor por sete segundos para desbloqueá-los.

Instalação de Cabos de Segurança

Você pode instalar dois tipos de cabos de segurança no projetor para evitar roubo.

- Use o slot de segurança na parte traseira do projetor para fixar um sistema Kensington Microsaver Security, disponível através de um revendedor autorizado Epson.

- Use o ponto de fixação de cabo de segurança no projetor para fixar um cabo e prender a um móvel pesado.



Sistema de Identificação de Projetor para Controle de Projetor Múltiplo

Você pode operar múltiplos projetores usando um controle remoto para apresentações mais elaboradas. Para fazer isso, você define um número de identificação para cada projetor e ao controle remoto. Então você poderá operar todos os projetores de uma só vez ou individualmente.

Você também pode combinar as cores exibidas por quaisquer projetores que você planeja usar perto um do outro.

CUIDADO: Deixe pelo menos 60 cm de espaço entre os projetores para evitar que eles superaqueçam.

Configuração do ID do Projetor

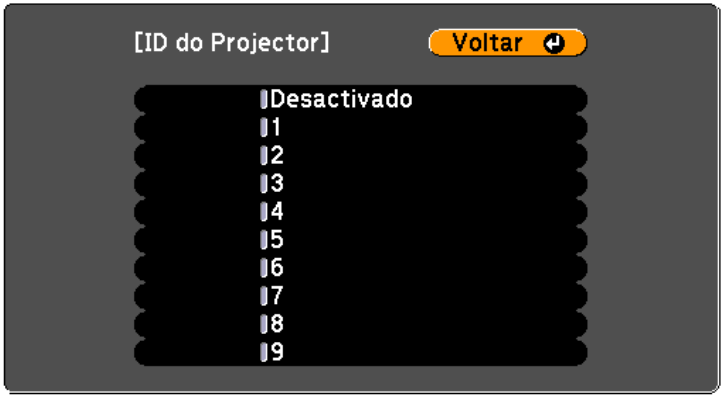
Configuração do Controle Remoto ID

Igualdade de Qualidade da Exibição de Múltiplos Projetores

Configuração do ID do Projetor

Se deseja controlar múltiplos projetores de um controle remoto, dê a cada projetor um ID único.

1. Pressione o botão Menu, selecione o menu Avançado e pressione Enter.
2. Selecione ID do Projector e pressione Enter.



3. Use os botões de seta no controle remoto para selecionar o número de identificação que deseja usar para o projetor. Em seguida pressione Enter.

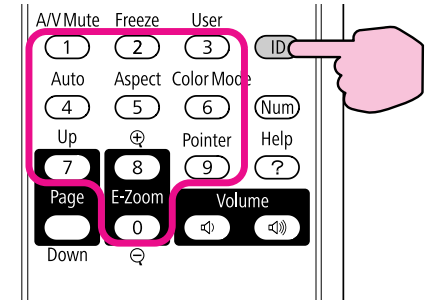
Repita estas etapas para quaisquer outros projetores que deseje operar de um controle remoto.

Configuração do Controle Remoto ID

O ID do controle remoto é definido como zero como padrão para poder operar qualquer projetor compatível. Se quiser definir que o controle remoto opere apenas um projetor em particular, você precisa definir o ID do controle remoto para ser igual ao ID do projetor.

1. Ligue o projetor que você deseja que o controle remoto opere com exclusividade.
2. Certifique-se de que sabe o número de ID do projetor está definido no menu Avançado da configuração ID do Projector.
3. Aponte o controle remoto para o projetor.

4. Mantenha pressionado o botão ID no controle remoto enquanto pressiona o botão numérico equivalente ao ID do projetor. Depois solte os botões.



5. Pressione o botão ID no controle remoto para verificar se o processo de configuração de ID funcionou.

   Você verá uma mensagem exibida pelo projetor.

   - Se o controle remoto estiver listado como Activado, o ID do controle remoto é definido para operar apenas o projetor listado.
   - Se o controle remoto estiver listado como Desactivado, o ID do controle remoto não está definido corretamente. Repita as etapas acima para definir o ID equivalente ao projetor que deseja controlar.

   OBSERVAÇÃO: Você deve definir o ID do controle remoto para equivaler ao projetor cada vez que ligar o projetor que definiu para projetar.

6. Para permitir que o controle remoto opere quaisquer projetores compatíveis novamente (ID é zero), repita as etapas acima e defina o ID do controle remoto como 0.

Igualdade de Qualidade da Exibição de Múltiplos Projetores

Você pode igualar a qualidade da exibição de múltiplos projetores que irão projetar próximos um do outro.

1. Ligue todos os projetores nos quais você deseja igualar a qualidade da exibição.
2. Defina números de ID em cada projetor.
3. Certifique-se de que todos os projetores estão usando a mesma configuração de Modo cor.
4. É melhor igualar dois projetores de cada vez, então defina o ID do controle remoto para equivaler ao primeiro projetor.
5. Pressione o botão Menu, selecione o menu Avançado e pressione Enter.

6. Selecione a configuração Tela Múltipla e pressione Enter.
7. Defina a configuração Nível de Ajuste como 1 e pressione Enter.
8. Defina o ID do controle remoto para equivaler ao segundo projetor.
9. Acesse o menu Avançado e a configuração Tela Múltipla no segundo projetor e defina a configuração Nível de Ajuste como 1.

10. Ajuste a configuração Correcção de Brilho no projetor com a imagem mais escura para igualar à imagem mais clara, e pressione Enter. (Talvez você precise mudar o ID do controle remoto algumas vezes para fazer ajustes em cada projetor em todas essas etapas.)
11. Mude a configuração Nível de Ajuste para 5 em cada projetor, mas desta vez iguale a tela mais clara à mais escura.
12. Ajuste a configuração Correcção de Brilho. Nível de Ajuste 2, 3 e 4 do mesmo modo.
13. Ajuste o balanço verde-vermelho (G/R) e azul-amarelo (B/Y) para todos os níveis em ambos os projetores do mesmo modo.
14. Se precisar combinar mais projetores, repita estas etapas igualando o projetor 3 ao projetor 2, 4 ao 3, e assim por diante.

Ajuste do Menu Definições

Siga as instruções nestas seções para acessar o sistema de menus do projetor e mudar as suas configurações.

Uso do Sistema de Menus do Projetor

Configurações de Qualidade de Imagem - Menu Imagem

Configuração de Sinal de Entrada - Menu Sinal

Configuração de Opções do Projetor - Menu Definições

Configuração de Opções do Projetor - Menu Avançado

Configuração de Rede do Projetor - Menu Rede

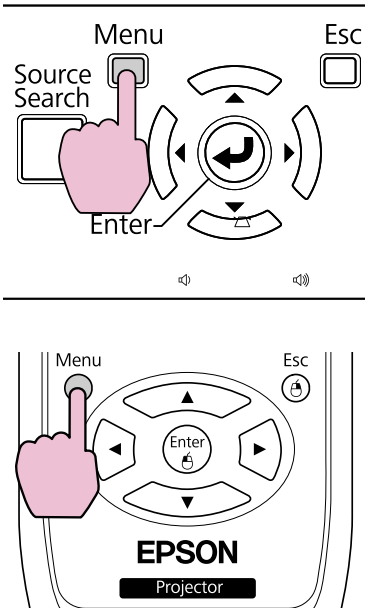
Exibição da Informação do Projetor - Menu Informação

Opções de Restabelecimento do Projetor - Menu Reset

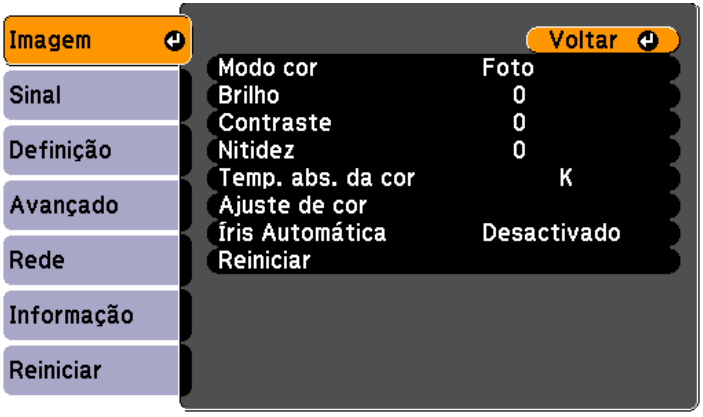
Uso do Sistema de Menus do Projetor

Você pode usar os menus do projetor para ajustar as configurações que controlam como o seu projetor funciona. O projetor exibe os menus na tela.

1. Pressione o botão **Menu** no painel de controle ou no controle remoto.



Você vê a tela de menus exibindo as configurações do menu Imagem.



2. Aperte os botões de seta para cima e para baixo para navegar pelos menus listados à esquerda. As configurações para cada menu aparecem à direita.

   OBSERVAÇÃO: Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

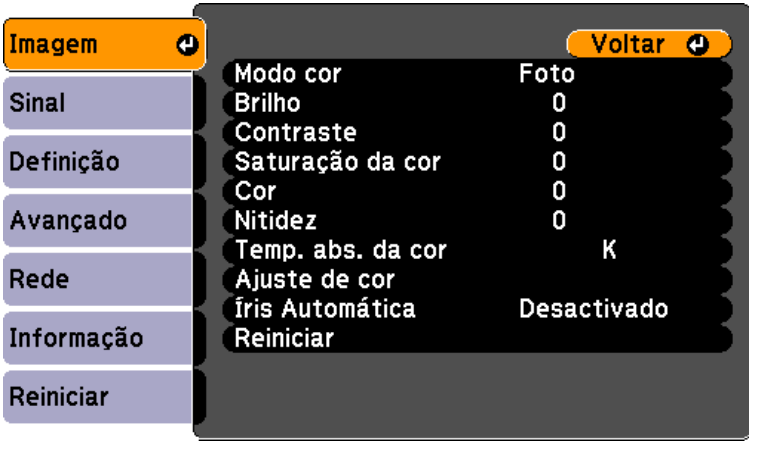
3. Para modificar as configurações no menu exibido, aperte Enter.
4. Aperte o botão de flecha para cima ou para baixo para navegar pelas opções.
5. Modifique as configurações usando os botões listados na parte inferior das telas de menu.
6. Para retornar todas as configurações de menu aos seus valores originais, selecione Reiniciar.
7. Quando terminar de mudar as configurações em um menu, aperte Esc.
8. Pressione Esc ou Menu para sair do sistema de menus.

Configurações de Qualidade de Imagem - Menu Imagem

As configurações no menu Imagem permitem que você ajuste a qualidade da imagem para a fonte de entrada que estiver usando. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

Fonte de entrada Computador

Fonte de entrada Vídeo



Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que a fonte esteja conectada e selecione-a.

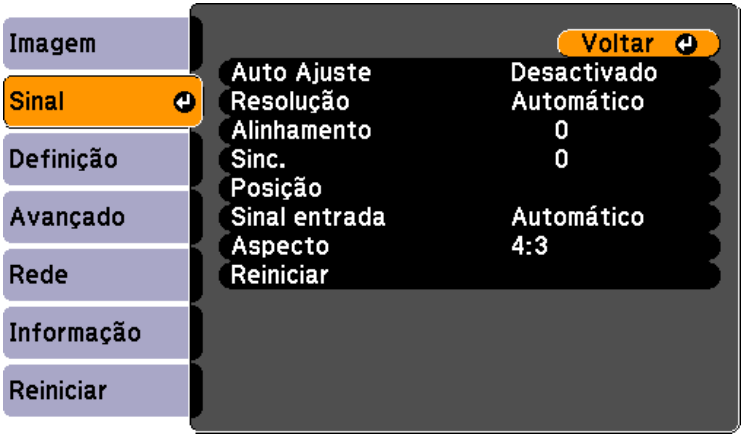
Definição	Opções	Descrição
Modo cor	Veja a lista disponível de modos de cor	Ajusta a nitidez das cores da imagem para vários tipos de imagem e ambientes.
Brilho	Uma variedade de níveis está disponível	Clareia ou escurece toda a imagem.
Contraste	Uma variedade de níveis está disponível	Ajusta a diferença entre as áreas claras e escuras da imagem.
Saturação da cor	Uma variedade de níveis está disponível	Ajusta a intensidade das cores da imagem.
Cor	Uma variedade de níveis está disponível	Ajusta o equilíbrio dos tons de verde a magenta da imagem.
Nitidez	Uma variedade de níveis está disponível	Ajusta a nitidez ou a suavidade dos detalhes da imagem.
Temp. abs. da cor (temperatura total da cor)	5000 a 10000 ºK (Kelvin)	Define o tom de cor baseado na temperatura da cor.
Ajuste de cor	Barras deslizantes para cada cor	Ajusta a intensidade do vermelho, verde e azul na imagem; o modo de cor personalizado também ajusta tons e saturação de ciano, magenta e amarelo.
Íris Automática	**Activado** **Desactivado**	Ajusta a luminosidade projetada baseado no brilho da imagem quando certos modos de cor são selecionados.

OBSERVAÇÃO: A configuração Brilho *não afeta o brilho da lâmpada. Para modificar o modo de brilho da lâmpada, use a configuração* Consumo de Energia.

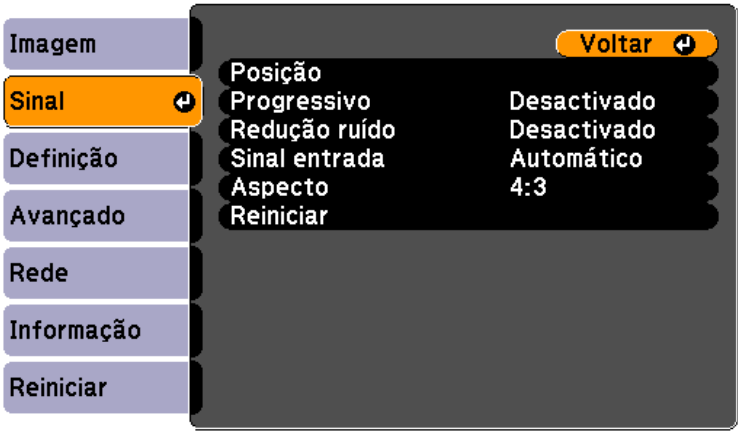
Configuração de Sinal de Entrada - Menu Sinal

Normalmente, o projetor detecta e otimiza a configuração de sinal de entrada automaticamente. Se precisar personalizar as configurações, você pode usar o menu Sinal.

Fonte de entrada Computador/Vídeo RGB

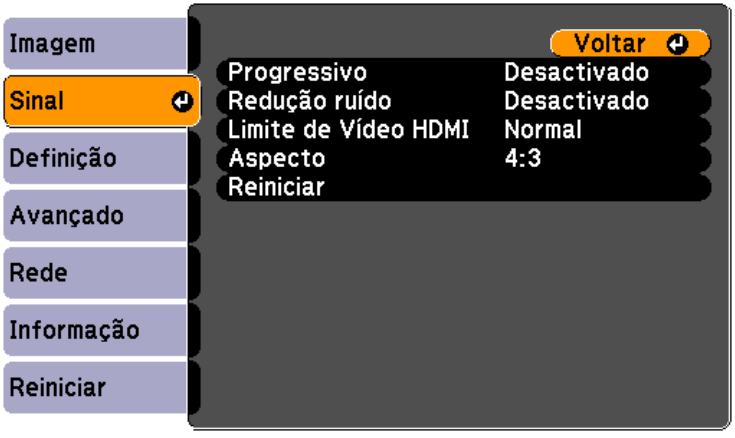


Fonte de entrada de vídeo componente



Fonte de entrada de vídeo composto

Fonte de entrada de HDMI (PowerLite 1915/1925W)



OBSERVAÇÃO: Você pode restaurar a configurações de fábrica de Posição, Alinhamento e Sinc se apertar o botão Auto no controle remoto.

Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que a fonte esteja conectada e selecione-a.

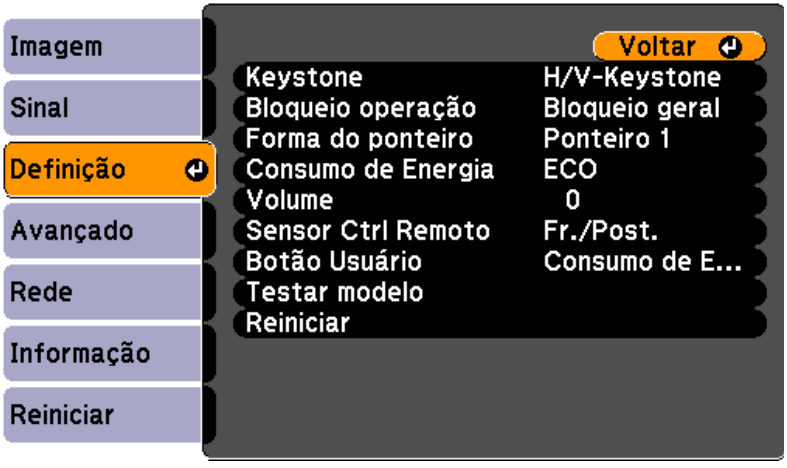
Definição	Opções	Descrição
Auto Ajuste	**Activado** **Desactivado**	Optimiza automaticamente a qualidade das imagens de computador (quando ativada).
Resolução	**Automático** **Modo Normal** **Largo** **Personalizado** (1 e 2) Várias resoluções	Define a resolução do sinal de entrada se não for detectado automaticamente usando a opção **Automático**.
Alinhamento	Uma variedade de níveis estão disponíveis	Ajuste este sinal para eliminar faixas verticais em imagens de computador.
Sinc.	Uma variedade de níveis estão disponíveis	Ajuste este sinal para eliminar imagens de computador embaçadas ou piscado.
Posição	Para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita	Ajusta a localização da imagem na tela.
Redução ruído	**Desactivado** **NR1** **NR2**	Reduz tremor em imagens analógicas em dois níveis.
Progressivo	**Activado** **Desactivado** **Vídeo** **Film/Auto**	Define se os sinais entrelaçados para progressivo devem ser convertidos para certos tipos de imagem de vídeo. **Activado**: para imagens estáticas **Desactivado**: para imagens em movimento **Vídeo:** para a maioria das imagens de vídeo **Film/Auto:** para filmes, gráficos de computador e animação
Limite de Vídeo HDMI (PowerLite 1915/1925W)	**Normal** **Expandido**	Configura o limite de vídeo para que ele corresponda à configuração do dispositivo conectado à porta de entrada HDMI.

Definição	Opções	Descrição
Sinal entrada	**Automático** **RGB** **Componentes**	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de computador. **Automático**: detecta o sinal automaticamente **RGB**: corrige a cor para entrada de computador/vídeo RGB **Componentes**: corrige a cor para entrada de vídeo componente
Sinal Vídeo	**Automático** Vários padrões de vídeo	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada para as portas de vídeo composto e **S-Video.** **Automático**: detecta o sinal automaticamente
Aspecto	Veja a lista de razões de aspecto disponíveis	Define a relação de aspecto (relação de largura para altura da imagem) para a fonte de entrada selecionada.

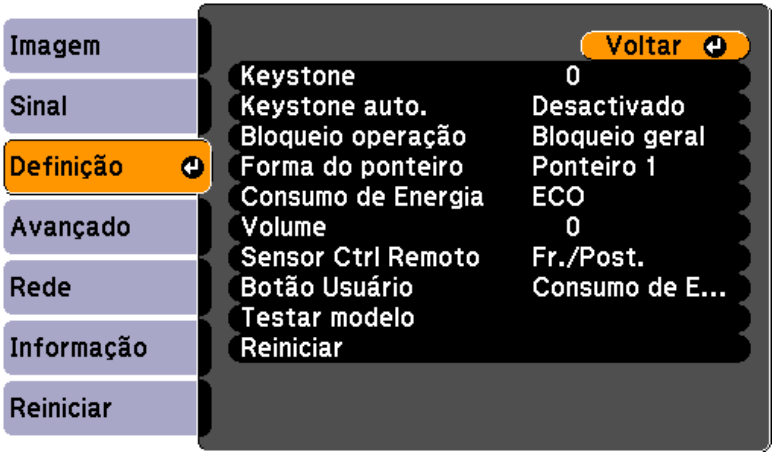
Configuração de Opções do Projetor - Menu Definições

As opções no menu Definições permite que você personalize várias funções do projetor.

PowerLite 1915/1925W



PowerLite 1830



Definição	Opções	Descrição
Keystone (PowerLite 1915/1925W)	**H/V Keystone** **Auto V-Keystone** **Quick Corner**	Ajusta o formato da imagem para que fique retangular (horizontal e verticalmente). **H/V Keystone**: corrige manualmente o lado vertical e horizontal **Auto V-Keystone**: ativa e desativa a correção automática de formato **Quick Corner**: é selecionado automaticamente quando você usa o botão **Screen Fit** para corrigir o formato e o alinhamento da imagem
Keystone (PowerLite 1830)	Uma variedade de níveis estão disponíveis	Ajusta o formato da imagem verticalmente.
Keystone auto. (PowerLite 1830)	**Activado** **Desactivado**	Ajusta automaticamente o formato da imagem na vertical quando move o projetor (somente durante projeção frontal).
Bloqueio operação	**Bloqueio geral** **Bloqueio operação** **Desactivado**	Controla a trava de botões do projetor para segurança do equipamento. **Bloqueio geral**: trava todos os botões **Bloqueio operação**: trava todos os botões, com exceção do botão **Liga/Desliga** **Desactivado**: nenhum botão é travado

Definição	Opções	Descrição
Forma do ponteiro	Três formatos disponíveis	Muda o formato do ponteiro do controle remoto.
Consumo de Energia	**Normal** **ECO**	Seleciona o modo de brilho da lâmpada do projetor. **Normal**: define o brilho máximo da lâmpada **ECO**: reduz o brilho da lâmpada e o barulho do ventilador, e economiza energia e vida da lâmpada
Volume	Uma variedade de níveis estão disponíveis	Ajusta o volume do sistema de alto-falantes externos ou do projetor.
Sensor Ctrl Remoto	**Frontal** **Posterior** **Fr./Post.** **Desactivado**	Desativa a recepção de sinais do controle remoto pelos receptores do projetor. **Desactivado**: deixa todos os receptores desativados
Botão User	**Consumo de Energia** (padrão) **Informação** **Progressivo** **Testar Modelo** **Sub-título** **Tela Múltipla** **Resolução**	Designa a opção de menu para o botão **User** no controle remoto para acesso em um toque.
Testar Modelo	**Activado** **Desactivado**	Exibe um padrão de teste para ajudar com o foco e zoom, e com a correção do formato da imagem (aperte **Esc** para cancelar a exibição do padrão).

Configuração de Opções do Projetor - Menu Avançado

As configurações no menu Avançado permitem que personalize várias opções que controlam a operação do projetor.

Definição	Opções	Descrição
Visor	**Mensagem** **Visualizar fundo** **Ecrã inicial** **A/V Mute**	Seleciona várias opções de exibição. **Mensagem:** controla se as mensagens são exibidas na tela **Visualizar fundo:** seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando nenhum sinal é recebido **Ecrã inicial:** determina se uma tela especial aparece quando o projetor é ligado **A/V Mute:** seleciona a cor da tela ou o logotipo exibido quando a opção A/V Mute é ativada
Sub-título	**Desactivado** **CC1, CC2, CC3, CC4** **TEXT1, TEXT2, TEXT3, TEXT4**	Controla o uso de closed captions e seleciona o canal de closed caption ou texto.
Logótipo utilizador	--	Cria uma tela que o projetor exibe para se identificar e aumentar a segurança.

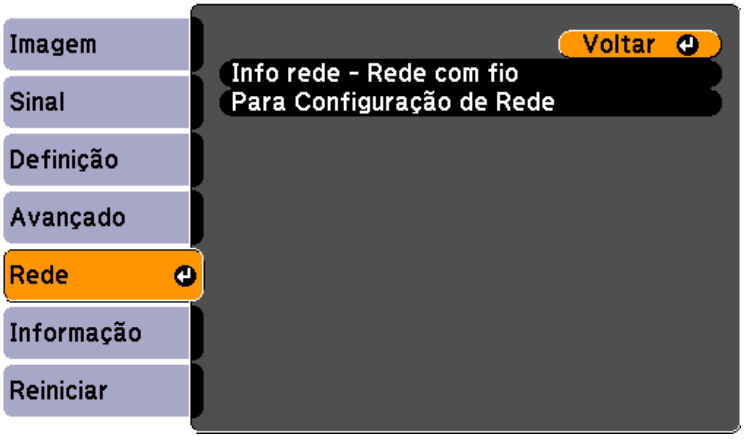
Definição	Opções	Descrição
Projecção	**Frontal** **Frontal/Tecto** **Posterior** **Posterior/Tecto**	Seleciona a posição do projetor com relação à tela para que a imagem fique orientada corretamente.
Operação	**Direct Power On** **Modo Repouso** **Hora Modo Repouso** **Tempor. tampa lente** **Modo Alta Altitude**	Seleciona várias opções de operação. **Direct Power On:** permite que ligue o projetor sem apertar o botão **Liga/Desliga** **Modo Repouso:** desliga automaticamente o projetor depois de um intervalo de inatividade **Hora Modo Repouso:** determina o intervalo de Modo Repouso **Tempor. tampa lente:** desliga o projetor automaticamente depois de 30 minutos se a tampa da lente estiver fechada **Modo Alta Altitude:** regula a temperatura de operação do projetor em altitudes maiores do que 1500 m
Modo de espera	**Comunic. Ativada** **Comunic. Desat.**	Seleciona se o projetor pode ser monitorado em uma rede ou conexão serial RS-232 quando estiver em modo de repouso (ou não).
USB Type B	**USB Display** **Rato Sem Fios**	Seleciona o uso da porta USB Type B do projetor. **USB Display**: selecione quando conectar um computador à porta **USB Type B** do projetor para exibir imagens e reproduzir som **Rato Sem Fios:** selecione-a para controle de mouse sem fio quando conectar uma fonte à porta **Computer** ou **HDMI** (se disponível)
ID do Projector	**Desactivado** **1** a **9**	Define uma identidade para o projetor quando usa múltiplos projetores
Tela Múltipla	**Nível de Ajuste** (**1** a **5**) **Correcção de Brilho** **Correcção Cor**	Faz a correspondência de cores e qualidade de exibição para múltiplos projetores.

Definição	Opções	Descrição
Língua	Vários idiomas disponíveis	Seleciona o idioma do menu do projetor e das mensagens (não é modificado pela opção **Reiniciar**).

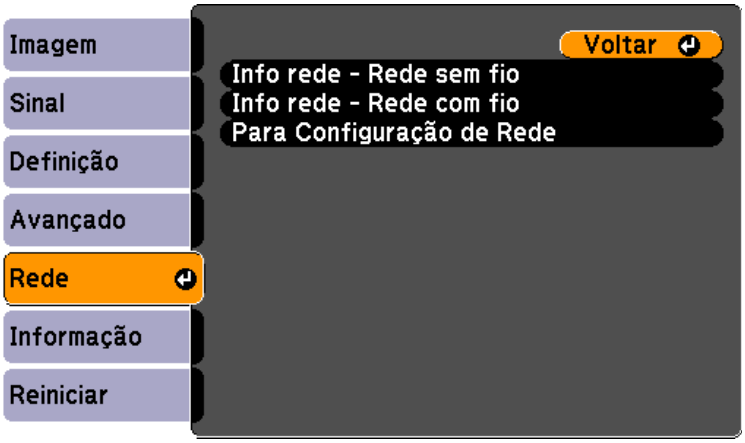
Configuração de Rede do Projetor - Menu Rede

As configurações no menu Rede permitem que veja a informação de rede e configure o projetor para monitoramento e controle em uma rede.

PowerLite 1830



PowerLite 1915/1925W

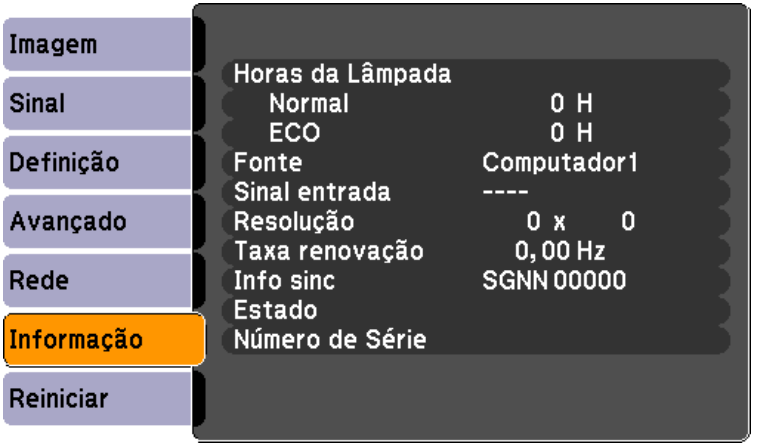


Definição	Opções	Descrição
Info rede - Rede sem fio (PowerLite 1915/1925W)	**Modo de ligação** **Nível da antena** **Nome do projector** **DHCP** **Endereço IP** **Máscara sub-rede** **Endereço gateway** **Endereço MAC**	Exibe o estado da rede sem fio e outros detalhes.
Info rede - Rede com fio	**Nome do projector** **DHCP** **Endereço IP** **Máscara sub-rede** **Endereço gateway** **Endereço MAC**	Exibe o estado da rede com fios e outros detalhes.
Para Configuração de Rede	Acessa menus adicionais de rede	Configura as opções de rede.

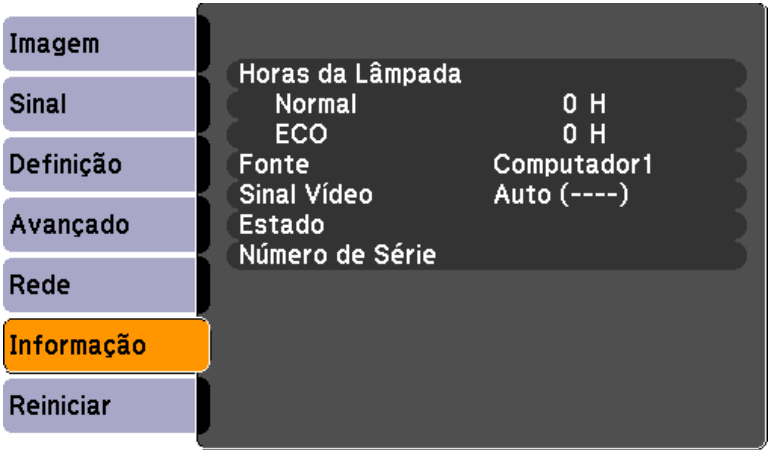
Exibição da Informação do Projetor - Menu Informação

Você pode exibir informação a respeito do projetor e das fontes de entrada se acessar o menu Informação. No entanto, você não pode mudar configurações no menu.

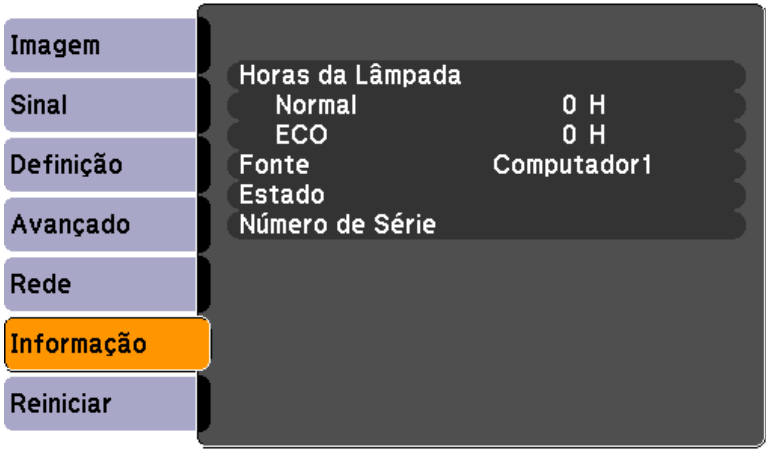
Fonte de entrada Computador



Fonte de entrada Vídeo



Fonte de entrada USB ou LAN



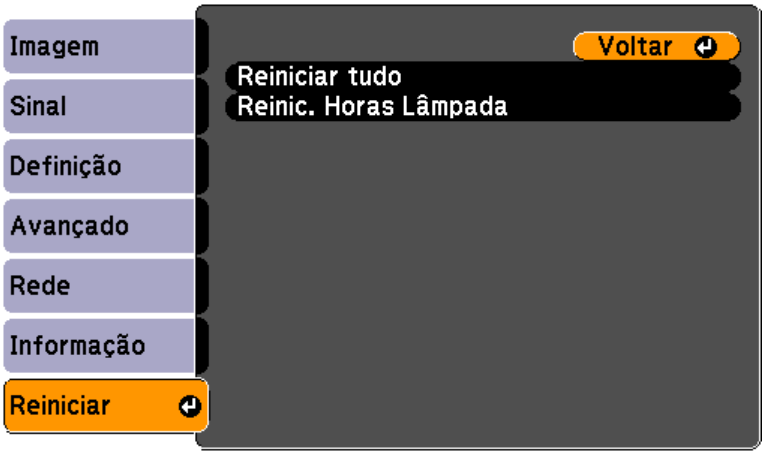
OBSERVAÇÃO: O temporizador da lâmpada não registrará o tempo de uso até que seja utilizado por, no mínimo, 10 horas. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

Item de informação	Descrição
Horas da Lâmpada	Exibe o número de horas (**H**) que a lâmpada foi usada nos modos de consumo de energia **Normal** e **ECO**; se a informação aparecer em amarelo, obtenha uma lâmpada genuína Epson para substituição.
Fonte	Exibe o nome da porta a qual a fonte de entrada está conectada.
Sinal entrada	Exibe a configuração do sinal de entrada na fonte de entrada atual.
Resolução	Exibe a resolução da fonte de entrada atual.
Sinal Vídeo	Exibe o formato do sinal de entrada na fonte de entrada atual.
Taxa renovação	Exibe a taxa de renovação da fonte de entrada atual.
Info sinc	Fornece informações que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Estado	Fornece informações sobre os problemas do projetor que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Número de Série	Exibe o número de série do projetor.

Opções de Restabelecimento do Projetor - Menu Reset

Você pode retornar a maioria das configurações do projetor aos valores iniciais usando a opção Reiniciar tudo no menu Reiniciar.

Você também pode retornar o contador de uso da lâmpada para zero quando substituir a lâmpada se usar a opção Reinic. Horas Lâmpada.



Você não pode restabelecer as seguintes configurações usando a opção Reiniciar tudo:

- Sinal de entrada de computador
- Logótipo utilizador
- Língua
- Itens do menu Rede (se disponível)
- Horas da lâmpada

Manutenção e Transporte do Projetor

Siga as instruções nestas seções para manter e transportar o seu projetor.

Manutenção de Projetor

Transporte do Projetor

Manutenção de Projetor

O seu projetor precisa de pouca manutenção para continuar funcionando da melhor maneira possível.

Pode ser necessário limpar a lente periodicamente, além de limpar o filtro de ar e as aberturas de exaustão para prevenir que o projetor sobreaqueça se a ventilação ficar bloqueada.

A lâmpada, o filtro de ar e as pilhas do controle remoto são as únicas peças que deve substituir. Se alguma outra parte precisar de substituição, entre em contato com a Epson ou com um técnico autorizado Epson.

AVISO: Antes de limpar qualquer parte do projetor, desligue-o e desconecte o cabo de alimentação. Nunca abra as tampas do projetor, exceto a da lâmpada. A voltagem elétrica presente no projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves.

AVISO: Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

Limpeza da Lente

Limpeza do Gabinete do Projetor

Manutenção do Filtro de Ar e do Exaustor

Manutenção da Lâmpada do Projetor

Substituição das Pilhas do Controle Remoto

Limpeza da Lente

Limpe a lente do projetor periodicamente ou quando houver poeira ou manchas da superfície.

- Para remover poeira ou manchas, limpe a lente cuidadosamente com papel próprio para limpeza de lentes.
- Se necessário, umedeça um pano macio sem fiapos com a solução para a limpeza de lentes e passe delicadamente sobre sua superfície.

CUIDADO: Não utilize limpa-vidros para limpar a lente do projetor, pois isso pode danificá-la. Evite tocar na lente com as mãos nuas para evitar que suas impressões digitais marquem ou danifiquem a superfície da lente.

Limpeza do Gabinete do Projetor

Antes de limpar o gabinete, desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

- Para remover pó ou sujeira, limpe a superfície externa com um pano macio, seco e sem fiapos.
- Para remover sujeira mais difícil, use um pano umedecido com água e sabão.

CUIDADO: Não utilize cera, álcool, benzina, diluente de tinta ou outros produtos químicos para limpar o projetor. Esses produtos podem danificar o gabinete.

Manutenção do Filtro de Ar e do Exaustor

O filtro de ar do projetor mantém a entrada de ar limpa e os seus exaustores o expele. Se poeira acumular no filtro de ar ou na exaustão, limpe-os conforme descrito neste manual. Poeira pode causar entupimento e impedir a ventilação adequando, o que pode fazer com que o projetor superaqueça.

Certifique-se de limpar o filtro de ar e as aberturas de exaustão quando vir a mensagem pedindo que o faça. Além disso, certifique-se de que nada bloqueie as aberturas de exaustão.

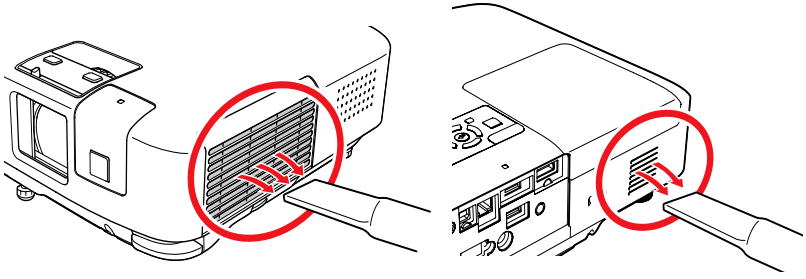
Limpeza do Filtro de Ar e da Exaustão

Substituição do Filtro de Ar

Limpeza do Filtro de Ar e da Exaustão

Certifique-se de limpar o filtro de ar do projetor ou as aberturas de exaustão se ficarem empoeirados ou caso veja uma mensagem pedindo que sejam limpos.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Remova cuidadosamente a poeira usando um aspirador de pó pequeno específico para computadores, ou uma escova macia (como um pincel de pintura).



OBSERVAÇÃO: Você pode remover o filtro de ar para limpar os dois lados dele.

3. Se for difícil remover a poeira ou se o filtro de ar estiver danificado, substitua-o.

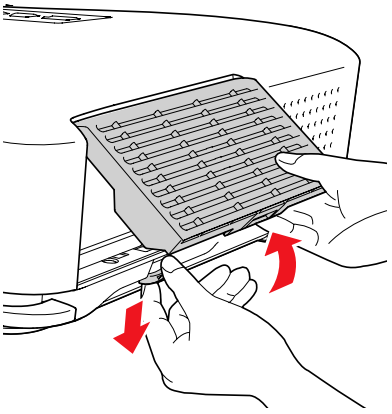
Substituição do Filtro de Ar

É necessário substituir o filtro de ar nestas situações:

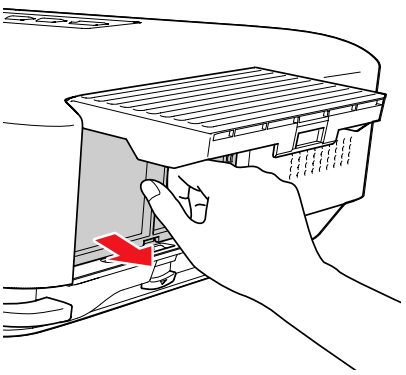
- Se depois de limpar o filtro de ar, aparecer uma mensagem pedindo que limpe-o ou substitua-o.
- O filtro de ar está danificado ou rasgado.

Você pode substituir o filtro de ar enquanto o projetor estiver montado no teto, se necessário. As ilustrações a seguir mostram o projetor instalado em uma mesa.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Abra a tampa do compartimento do filtro de ar.

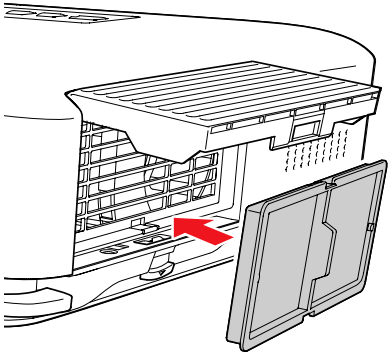


3. Remova o filtro de ar do projetor.



OBSERVAÇÃO: Os filtros de ar contêm policarbonato, resina ABS e espuma de poliuretano. Desfaça-se dos filtros de ar usados de acordo com as regulamentações locais.

4. Coloque o novo filtro de ar no projetor conforme mostrado e aperte-o cuidadosamente até que ele trave no lugar.



5. Feche a tampa do compartimento do filtro de ar.

Manutenção da Lâmpada do Projetor

O projetor conta o número de horas de uso da lâmpada e exibe esta informação no sistema de menus do projetor.

Substitua a lâmpada assim que for possível quando acontecer o seguinte:

- A imagem projetada ficar mais escura ou começar a se deteriorar.
- Uma mensagem aparece quando você liga o projetor pedindo que substitua a lâmpada.
- A luz da lâmpada do projetor pisca na cor laranja.

Substituição da Lâmpada

Reinicialização do Temporizador da Lâmpada

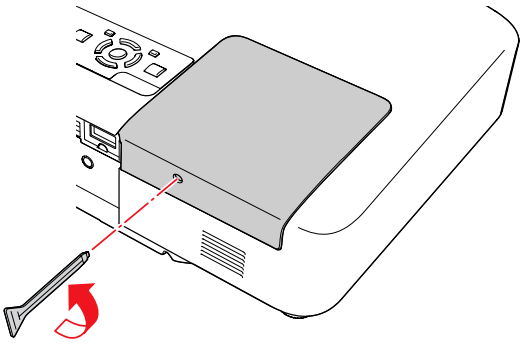
Substituição da Lâmpada

Antes de substituir a lâmpada, deixe o projetor esfriar por pelo menos uma hora para que a lâmpada não esteja quente.

AVISO: Deixe a lâmpada esfriar completamente antes de substituí-la para evitar ferimentos.

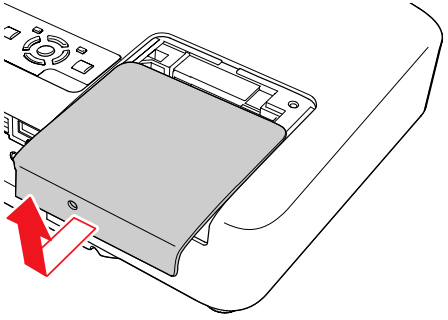
Você pode substituir a lâmpada enquanto o projetor estiver montado no teto, se necessário.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Permita que a lâmpada do projetor esfrie por pelo menos uma hora.
3. Use a chave de fenda incluída com a lâmpada de substituição para soltar o parafuso que segura a tampa da lâmpada.

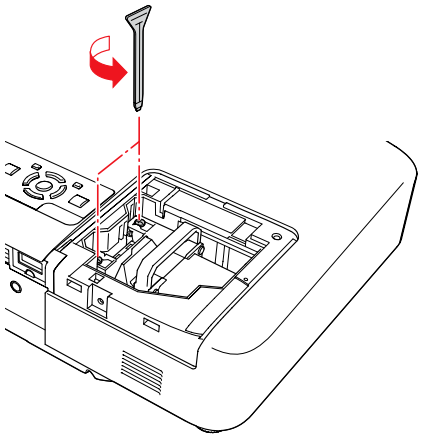


AVISO: Se a lâmpada estiver quebrada, fragmentos de vidro podem estar soltos dentro do compartimento da lâmpada. Tenha cuidado ao remover vidro quebrado para evitar ferimentos.

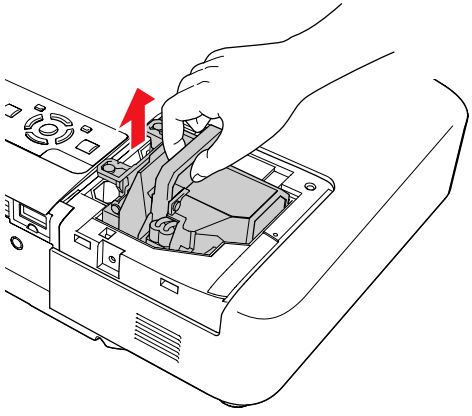
4. Deslize a tampa da lâmpada para fora e retire-a do lugar.



5. Solte os parafusos prendendo a lâmpada ao projetor. Os parafusos não saem totalmente.

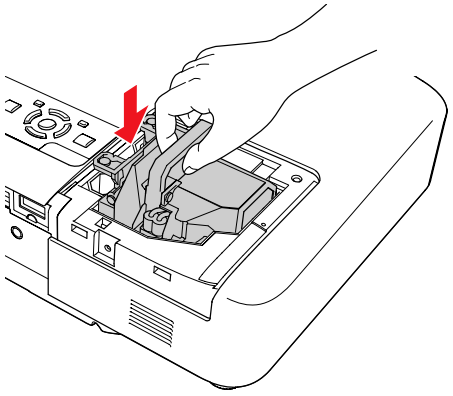


6. Segure a lâmpada conforme ilustrado e puxe-a diretamente para fora do projetor.



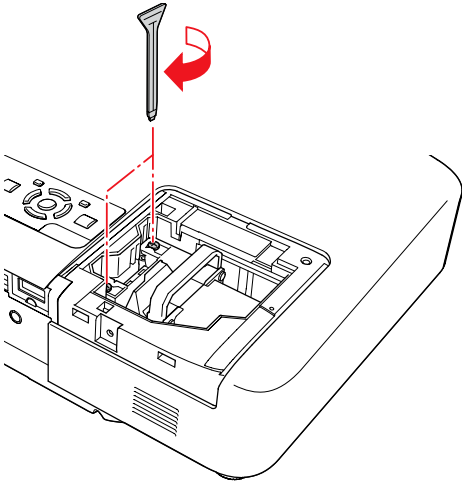
OBSERVAÇÃO: (Hg) A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não jogue no lixo.

7. Insira a nova lâmpada no projetor cuidadosamente. Caso não se encaixe com facilidade, verifique se está na posição certa.

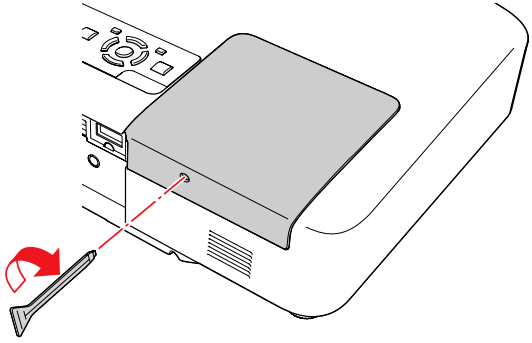


CUIDADO: Não toque em nenhuma parte de vidro para evitar que a lâmpada falhe prematuramente.

8. Encaixe a lâmpada firmemente no local marcado e aperte os parafusos para prendê-la no lugar.



9. Substitua a tampa da lâmpada e aperte o parafuso para prendê-la.



OBSERVAÇÃO: Certifique-se de que a tampa da lâmpada esteja instalada firmemente ou a lâmpada não acenderá.

Reinicie o contador da lâmpada para que ele conte o tempo de uso da nova lâmpada.

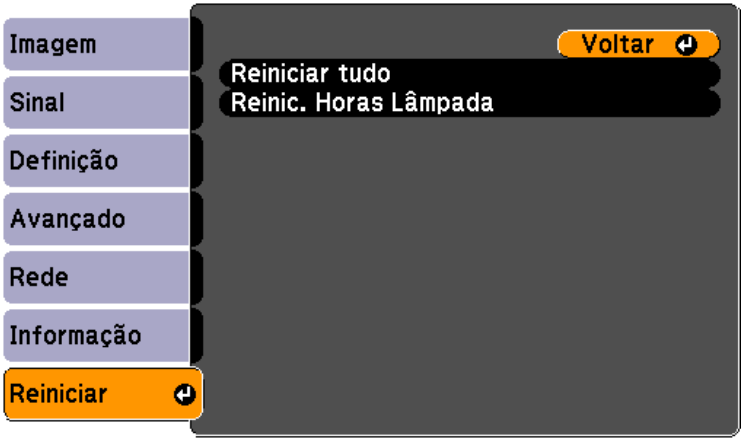
Reinicialização do Temporizador da Lâmpada

Você precisa reiniciar o contador da lâmpada depois de substitui-la para eliminar a mensagem de substituição e para que a contagem de uso seja correta.

OBSERVAÇÃO: Não reinicie o temporizador da lâmpada se não a tiver substituído.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão Menu.

3. Selecione o menu Reiniciar.



4. Pressione Enter.
5. Selecione Reinic. Horas Lâmpada e pressione Enter.

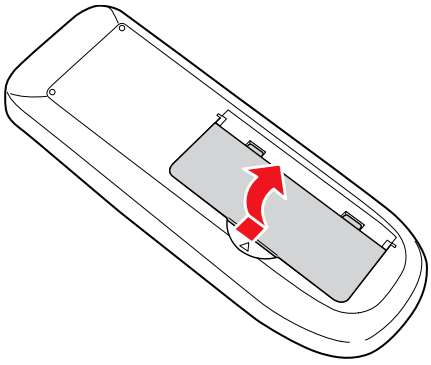
   Você verá uma mensagem perguntando se deseja reiniciar as horas da lâmpada.
6. Selecione Sim e pressione Enter.

Substituição das Pilhas do Controle Remoto

O controle remoto utiliza duas pilhas alcalinas AA ou duas pilhas de manganês AA.

Troque as pilhas assim que a carga acabar.

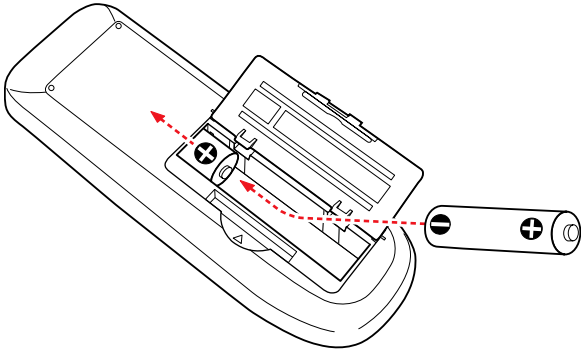
1. Abra a tampa do compartimento de pilhas conforme mostrado.



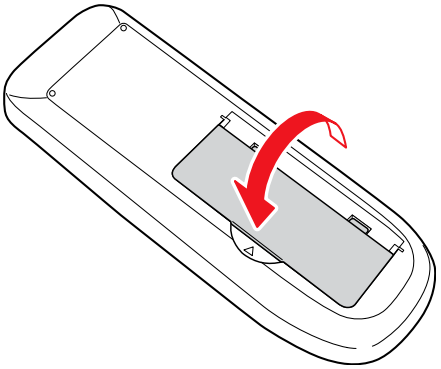
2. Remova as pilhas velhas.

   AVISO: Se o fluido da pilha tiver vazado, limpe a área com um pano macio e evite que suas mãos entrem em contato com o fluido. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente para evitar ferimentos.

3. Coloque as pilhas com as extremidades marcadas como + e – na posição mostrada.



4. Feche a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até ouvir um clique.



AVISO: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo.

Transporte do Projetor

O projetor contém peças de precisão e algumas delas são de vidro. Siga estas instruções para transportar ou despachar o projetor com segurança:

- Feche a tampa para proteger a lente.
- Remova os equipamentos conectados ao projetor.
- Use uma maleta de transporte para transportar o projetor nas mãos.
- Quando transportar o projetor por uma distância grande ou quando despachá-lo, coloque-o em uma maleta. Depois, coloque a maleta em uma caixa firme com proteção ao redor da maleta e marque-a como “Frágil”.
- Quando despachar o projetor para conserto, coloque-o em sua embalagem original, se possível, ou use materiais equivalentes com proteção ao redor do projetor. Marque a caixa como “Frágil”.

Solução de Problemas

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do projetor.

Dicas para Problemas de Projeção

Luzes de Estado do Projetor

Uso da Ajuda do Projetor

Resolução de Problemas de Imagem ou Som

Solução para Problemas de Operação do Projetor ou do Controle Remoto

Soluções para quando os Alertas de Rede por E-mail Não São Recebidos

Partes do Projetor

Onde Obter Ajuda

Dicas para Problemas de Projeção

Se o projetor não estiver funcionando corretamente, tente desligá-lo e desconectá-lo. Em seguida, conecte novamente o cabo e ligue o projetor.

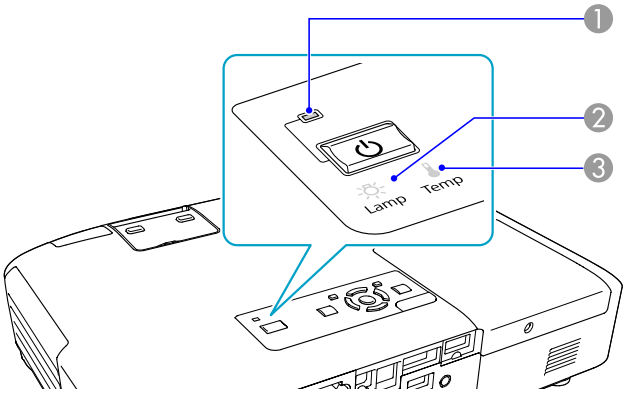
Se isso não resolver o problema, verifique o seguinte:

- As luzes no painel de controle do projetor podem indicar o problema.
- O sistema de ajuda do projetor pode exibir informação sobre problemas comuns de áudio e de exibição, se o projetor estiver em uso.
- As soluções neste manual podem ajudá-lo a resolver muitos problemas.

Se nenhuma destas soluções ajudar, você pode contactar a Epson para obter suporte técnico.

Luzes de Estado do Projetor

As luzes que se encontram no painel de controle do projetor indicam as condições do equipamento e informam a ocorrência de problemas. Verifique o estado e cor das luzes e procure por uma solução na tabela a seguir.



1 Luz de energia

2 Luz da lâmpada

3 Luz da temperatura

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Verde	Apagada	Apagada	Operação normal.
Verde piscando	Apagada	Apagada	Aquecendo. Espere a imagem aparecer.
Laranja	Apagada	Apagada	Em modo de espera ou repouso.
Laranja piscando	Apagada	Apagada	Preparando para monitoramento em rede ou desligando. (Aguarde até que a luz fique laranja antes de desconectar o projetor.)
Vermelha	Apagada	Laranja piscando	O projetor está muito quente. Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruidos por objetos. Certifique-se de que a temperatura do ambiente não esteja muito quente.

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Vermelha	Apagada	Vermelha	O projetor sobreaqueceu e desligou. Deixe-o desligada para esfriar durante cinco minutos. Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruidos por objetos. Se estiver usando o projetor em altitudes maiores, ative a opção **Modo Alta Altitude**. Se o projetor continuar a sobreaquecer, substitua o filtro de ar. Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Vermelha	Vermelha piscando	Apagada	A lâmpada ou a tampa da lâmpada tem um problema. Fecha a tampa da lâmpada completamente. Verifique se a lâmpada está queimada, quebrada ou instalada incorretamente. Reinstale ou substitua a lâmpada, se necessário. Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruidos por objetos. Se estiver usando o projetor em altitudes maiores, ative a opção **Modo Alta Altitude**. Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Laranja	Laranja piscando	Apagada	Substitua a lâmpada em breve para evitar danos. Não continue a usar o projetor.
Vermelha	Apagada	Vermelha piscando	Há um problema com um ventilador ou sensor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Vermelha ou vermelha piscando	Vermelha piscando	Vermelha piscando	Erro interno do projetor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Uso da Ajuda do Projetor

Você pode exibir informação para ajudá-lo a resolver problemas comuns usando o sistema de ajuda do projetor.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão Help (Ajuda) do projetor ou do controle remoto.

   O menu de ajuda é exibido.
3. Use os botões de flecha para cima e para baixo para selecionar o problema que deseja resolver.
4. Aperte Enter para ver as soluções.
5. Quando terminar, siga uma destas sugestões:
   - Para selecionar outro problema que deseja solucionar, aperte Esc.
   - Para sair do sistema de ajuda, pressione o botão Help (Ajuda).

Resolução de Problemas de Imagem ou Som

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas com imagens projetadas ou com o som.

Soluções para quando a imagem não aparece

Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer

Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer

Soluções para quando somente parte da imagem aparecer

Soluções para quando a imagem não for retangular

Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática

Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada

Soluções para quando o brilho da imagem ou as cores estiverem incorretas

Soluções para quando nenhuma imagem aparecer no monitor externo

Soluções para quando não há som ou o volume é baixo

Soluções para quando a imagem não aparece

Se nenhuma imagem aparecer, tente o seguinte:

- Certifique-se de que a tampa da lente esteja aberta ou tenha sido removida.
- Aperte o botão A/V Mute para ver se a imagem não foi temporariamete desativada.
- Aperte o botão Liga/Desliga do projetor para sair do modo de repouso ou espera. Além disso, veja se o computador conectado está no modo de repouso ou exibindo um protetor de tela.
- Se você desconectou o projetor e voltou a conectá-lo, aperte o botão Liga/Desliga para ligar o projetor (com a opção Direct Power On ativada).
- Verifique as configurações no menu Sinal para certificar-se de que elas estejam corretas para a fonte de vídeo sendo usada.
- Ajuste a configuração de Brilho ou selecione Normal como a configuração de consumo de energia.
- Verifique a configuração Visor para certificar-se de que a opção Mensagens esteja configurada como Activado.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões de painel de controle, os botões podem estar travados. Destrave os botões.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões no controle remoto, certifique-se de que os receptores do controle remoto estejam ativados.

Soluções para quando a mensagem "Sem Sinal" aparecer

Se mensagem "Sem Sinal" aparecer, tente o seguinte:

- Aperte o botão Source Search e aguarde alguns segundos até a imagem aparecer.
- Ligue o computador conectado ou a fonte de vídeo e aperte Play para iniciar a apresentação, se necessário.
- Verifique a conexão do projetor com as fontes de vídeo.
- Caso tenha conectado um laptop ao projetor, verifique se o equipamento está configurado para exibir imagens em um monitor externo.

Exibição a partir de um Laptop PC

Caso veja a mensagem "Sem Sinal" quando exibir de um laptop PC, você precisa configurar o laptop para exibir em um monitor externo.

1. Aperte e segure a tecla Fn do laptop e aperte a tecla marcada com um ícone de monitor ou CRT/CLD. (Veja o manual do laptop para detalhes.) Espere a imagem aparecer.
2. Para exibir tanto no laptop como no projetor, tente apertar as mesmas teclas mais uma vez.
3. Se a mesma imagem não for exibida no laptop e no projetor, verifique o utilitário Display (Monitor) do Windows para certificar-se de que a porta de monitor externa esteja ativada. (Consulte o manual do computador ou do Windows para instruções.)

Exibição a partir de um Laptop Macintosh

Caso veja a mensagem "Sem Sinal" quando exibir de um laptop Macintosh, você precisa configurar o laptop para exibir imagem espelhada.

1. Abra o utilitário Preferências do Sistema e selecione Monitores.
2. Selecione Detectar Monitores.
3. Na tela Arranjo ou Arranjar, selecione a opção Espelhar monitores. (Veja o manual do laptop para detalhes.)

Soluções para quando a mensagem "Não Suportado" aparecer

Se a mensagem "Não suportado" aparecer, tente o seguinte:

- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal.
- Certifique-se de que a resolução de exibição do computador não exceda a resolução do projetor e o limite de frequência. Se necessário, selecione uma resolução diferente para o seu computador. (Veja o manual do computador para detalhes.)

Soluções para quando somente parte da imagem aparecer

Se somente parte da imagem do computador aparecer, tente o seguinte:

- Pressione o botão Auto do controle remoto para otimizar o sinal de imagem.
- Tente ajustar a posição da imagem usando a configuração de menu Posição.
- Pressione o botão Aspect (Aspecto) no controle remoto para selecionar um parâmetro diferente.
- Se você usou o zoom na imagem usando os botões E-Zoom, aperte o botão Esc para retornar ao tamanho inteiro da imagem.

- Verifique as configurações de exibição do computador para desativar a exibição em dois monitores e configurar a resolução dentro dos limites do projetor. (Veja o manual do computador para detalhes.)
- Verifique a resolução para os seus arquivos de apresentação para ver se eles foram criados com uma resolução diferente daquela sendo usada para a projeção. (Veja a ajuda do software para detalhes.)

Soluções para quando a imagem não for retangular

Se a imagem projetada não estiver retangular, tente as seguintes soluções:

- Coloque o projetor diretamente em frente à tela e centralizado, se possível.
- Se ajustou a altura do projetor usando os pés dele, aperte os botões de keystone no projetor para ajustar o formato da imagem.
- Ative os ajustes automáticos de keystone usando os menus do projetor.
- Aperte o botão Screen Fit (PowerLite 1915/1925W) e ajuste o formato da imagem usando a exibição na tela.
- Ajuste a configuração Quick Corner (PowerLite 1915/1925W) para corrigir o formato da imagem.

Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática

Se a imagem projetada tiver uma aparência de interferência eletrônica (ruído) ou estática, tente o seguinte:

- Verifique os cabos conectando o seu computador ou fonte de vídeo ao projetor. Eles devem ser:
  - Separados do cabo de eletricidade para prevenir interferência
  - Conectados firmemente nas extremidades
  - Não mais longos do que 2 m
  - Não conectados ao cabo de extensão
- Se estiver projetando a partir de um laptop, tente desligar a exibição simultânea na tela do laptop para evitar separação do sinal de vídeo.
- Verifique as configurações no menu de Sinal do projetor para certificar-se de que elas correspondem à fonte de vídeo.
- Selecione uma configuração de resolução de vídeo compatível com o projetor.
- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão Auto no controle remoto para ajustar automaticamente as funções de alinhamento e sincronização.
- Se você ajustou o formato da imagem usando os controles do projetor, tente diminuir a configuração de Nitidez para melhorar a qualidade da imagem.
- Se você conectou um cabo de extensão, tente projetar sem ele para ver se ele causa interferência no sinal.

Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada

Se a imagem projetada estiver embaçada ou borrada, tente as seguintes soluções:

- Ajuste o foco da imagem.
- Limpe a lente do projetor.

  OBSERVAÇÃO: Para evitar condensação na lente depois de trazer o projetor de um ambiente frio, deixe o projetor aquecer à temperatura ambiente antes de usá-lo.

- Posicione o projetor próximo da tela e diretamente em frente a ela.
- Ative os ajustes automáticos de keystone usando os menus do projetor.
- Ajuste a configuração da opção Nitidez no menu Image.
- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão Auto no controle remoto do projetor para ajustar automaticamente as funções de alinhamento e sincronização. Se a imagem continuar embaçada ou tiver faixas, exiba uma imagem uniforme na tela e ajuste manualmente as configurações de Alinhamento e Sinc.

Soluções para quando o brilho da imagem ou as cores estiverem incorretas

Se a imagem projetada estiver muito escura ou clara, ou as cores estiverem incorretas, tente as seguintes soluções:

- Pressione o botão Color Mode (Modo Cor) no controle remoto para experimentar modos de cor diferentes para a imagem e ambiente de projeção.
- Ajuste as configurações disponíveis no menu Imagem para a fonte de entrada atual, como Brilho, Contraste, Cor, Ajuste da cor e/ou Saturação de cor.
- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal.

- Para computadores, verifique o balanço de cores no monitor do seu computador. (Veja o manual do computador para detalhes.)
- Se as cores estiverem incorretas vindo de uma fonte de vídeo composto ou S-Video, certifique-se de que selecionou a configuração correta de Sinal Vídeo.
- Se estiver usando ECO como a configuração de consumo de energia, tente selecionar Normal no menu Definição.
- Se a imagem tiver sido escurecida progressivamente, pode ser necessário substituir a lâmpada do projetor.

Soluções para quando nenhuma imagem aparecer no monitor externo

Se nenhuma imagem aparecer em um monitor externo, tente uma destas soluções:

- Certifique-se de que um cabo VGA esteja conectado ao seu computador e à porta Computer1 do projetor.
- Certifique-se de que o cabo do monitor externo esteja conectado ao monitor e à porta Monitor Out do projetor.

Soluções para quando não há som ou o volume é baixo

Se não houver som ou o volume estiver muito baixo, tente as seguintes soluções:

- Pressione o botão Volume no projetor ou controle remoto para ajustar o volume.
- Aperte o botão A/V Mute para voltar a reproduzir o vídeo e o áudio se eles foram parados temporariamente.
- Aperte o botão Source Search (Procurar Fonte) para mudar para a fonte de entrada correta, se necessário.
- Verifique a fonte de computador ou vídeo para certificar-se de que o volume esteja alto o suficiente.
- Verifique a conexão do cabo de áudio entre o projetor e a fonte de vídeo.

- Se você não ouvir o som de uma fonte de HDMI (PowerLite 1915/1925W), configure o dispositivo conectado como saída PCM.
- Certifique-se de que qualquer cabo de áudio conectado esteja marcado como “Sem resistência”.

Solução para Problemas de Operação do Projetor ou do Controle Remoto

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas operando o projetor ou o controle remoto.

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor

Resolução de problemas no controle remoto

Soluções para problemas de senha

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor

Se o projetor não ligar quando apertar o botão Liga/Desliga ou desligar repentinamente, tente o seguinte:

- Certifique-se de que o cabo de eletricidade esteja conectado firmemente ao projetor e a uma tomada elétrica.
- Os botões do projetor podem estar travados para segurança. Destrave os botões ou use o controle remoto para ligar o projetor.
- O cabo de alimentação pode estar com defeito. Desconecte o cabo e entre em contato com a Epson.
- Se a lâmpada do projetor apagar repentinamente, ele pode estar em modo de repouso depois de um período de inatividade. Comece a apresentação para acordar o projetor.

- Se a lâmpada do projetor apagar e as luzes Energia e Temp estiverem vermelhas, o projetor sobreaqueceu e desligou. Veja as soluções para as luzes de estado do projetor.
- Se o botão Liga/Desliga no controle remoto não ligar o projetor, verifique as pilhas e certifique-se de que a configuração Sensor Ctrl Remoto esteja ligada no menu do projetor.

Resolução de problemas no controle remoto

Se o projetor não responder aos comandos do controle remoto, tente o seguinte:

- Verifique se as pilhas do controle remoto estão instaladas corretamente e estão carregadas. Se necessário, substitua as pilhas.
- Certifique-se de que esteja usando o controle remoto dentro do ângulo de recepção e de alcance do projetor.
- Verifique se um dos botões do controle remoto está preso, fazendo com que ele entre em modo de repouso. Solte o botão para acordar o controle remoto.
- Luzes fortes fluorescentes, luz solar direta ou sinais de dispositivos com infra-vermelho podem interferir com os receptores de controle remoto do projetor. Diminua a intensidade da luz ou mova o projetor para que fique longe da luz solar ou de equipamento que possa estar causando interferência.
- Se disponível, desative um dos receptores do controle remoto no sistema de menu do projetor ou cheque se todos os receptores não estão desligados.
- Se você designou um número de ID ao controle remoto para operar múltiplos projetores, você pode precisar verificar ou modificar a configuração de ID.
- Caso tenha perdido o controle remoto, adquira outro através da Epson.

Soluções para problemas de senha

Se não conseguir digitar ou não lembrar a senha, tente o seguinte:

- Você pode ter desativado a proteção por senha sem ter determinado uma senha. Tente digitar 0000 usando o controle remoto.
- Se você digitou a senha errada muitas vezes e uma mensagem aparecer exibindo um código, anote o código e entre em contato com a Epson.
- Se você perder o controle remoto, não poderá digitar a senha. Encomende outro da Epson.

Soluções para quando os Alertas de Rede por E-mail Não São Recebidos

Se você não receber um email alertando-o de problemas com o projetor em rede, tente o seguinte:

- Certifique-se de que o projetor esteja ligado e conectado à rede corretamente. (Se um erro desativar o projetor, ele não poderá enviar um email.)
- Certifique-se de que configurou o alerta por email corretamente no menu Rede ou no software de rede.
- Configure o Mode de espera como Comunic. Activ. para que o software de rede possa monitorar o projetor em modo de espera.

Onde Obter Ajuda

Se você precisar contactar a Epson para obter serviços de suporte técnico, use as seguintes opções.

Suporte pela Internet

Visite o www.suporte-epson.com.br da Epson para consultar soluções para os problemas comuns. É possível fazer o download de utilitários e documentação, consultar as perguntas frequentes e soluções de problemas ou enviar um e-mail para a Epson com suas perguntas.

Converse com um Representante de Suporte

Antes de ligar para o suporte, tenha em mãos as seguintes informações:

- Nome do produto
- Número de série do produto (localizado na parte inferior e traseira do projetor).
- Prova de compra (nota da loja) e data da compra
- Configuração do computador ou vídeo.
- Descrição do problema

Então ligue para:

País	Telefone
Brasil	(55-11) 3956-6868

Suprimentos e acessórios de compra

É possível adquirir telas, maletas para transporte ou outros acessórios de uma revenda autorizada Epson. Para encontrar o revendedor mais próximo, entre em contato com o escritório Epson mais próximo.

Especificações Técnicas

Essas seções listam as especificações técnicas do seu projetor.

Especificações Gerais do Projetor

Especificações da Lâmpada do Projetor

Especificações do Controle Remoto

Especificações da Dimensão do Projetor

Especificações Elétricas do Projetor

Especificações Ambientais do Projetor

Especificações de Aprovações e Segurança do Projetor

Formatos de Vídeo Suportados

Especificações Gerais do Projetor

Tipo de tela	Matriz ativa TFT de poli-silício
Resolução	**PowerLite 1830/1915:** 1024 × 768 pixels (XGA) **PowerLite 1925W:** 1280 × 800 pixels (WXGA)
Lente	F=1,75 a 2,42 Distância focal: 24 a 38,2 mm
Reprodução de cores	Cores completas, 16,77 milhões de cores
Brilho	**PowerLite 1830:** Modo de consumo de energia normal: Emissão de luz branca 3500 lumens (ISO 21118 padrão) Emissão de luz colorida 3500 lumens Modo de consumo de energia ECO: Emissão de luz branca 2350 lumens (ISO 21118 padrão) Emissão de luz colorida 2350 lumens **PowerLite 1915/1925W:** Modo de consumo de energia normal: Emissão de luz branca (ISO 21118 padrão) Emissão de luz colorida 4000 lumens Modo de consumo de energia ECO: Emissão de luz branca 2700 lumens (ISO 21118 padrão) Emissão de luz colorida 2700 lumens
Relação de contraste	2000:1 com Íris Automática Activado e Modo de consumo de energia normal
Tamanho da imagem	30 a 300 polegadas (0,8 a 7,6 m)
Distância da projeção	**PowerLite 1830/1915:** 0,91 a 15,42 m **PowerLite 1925W:** 0,96 a 16,24 m
Métodos de projeção	Frontal, traseira, montada no teto

Relação de aspecto ótico (largura-altura)	**PowerLite 1830/1915:** 4:3 **PowerLite 1925W:** 16:10
Ajuste de foco	**PowerLite 1830:** Manual **PowerLite 1915/1925W:** Motorizado
Ajuste de zoom	Manual
Relação de zoom (Tele-a-Wide)	1:1.6
Sistema de som interno	10 W monoaural
Nível de ruído	37 dB (Modo de consumo de energia normal) 29 dB (Modo de consumo de energia ECO)
Ângulo de correção de efeito trapézio	**PowerLite 1830:** ± 30º vertical (manual ou Auto Keystone) **PowerLite 1915/1925W:** Vertical: ± 45º (manual); ± 30º (usando Auto Keystone ou Screen Fit) Horizontal: ± 30º (manual); ± 20º (usando Auto Keystone ou Screen Fit)
Compatibilidade da porta USB Tipo B	Compatível com USB 1.1 e 2.0 para exibição USB ou mouse externo
Compatibilidade da porta USB Tipo A	**PowerLite 1830:** Uma porta compatível com USB 1.1 e 2.0 para dispositivo USB ou exibição de Câmera de Documento Epson **PowerLite 1915/1925W:** Duas portas compatíveis com USB 1.1 e 2.0 para dispositivo USB ou exibição de Câmera de Documento Epson

ICs Pixelworks DNX são utilizados neste projetor.

Especificações da Lâmpada do Projetor

Tipo	UHE (Eficiência Ultra-Alta)
Consumo de energia	230 W
Vida útil da lâmpada	Modo de consumo de energia normal: Até cerca de 2500 horas Modo de consumo de energia ECO: Até cerca de 3500 horas

OBSERVAÇÃO: Desligue o produto quando não for usá-lo para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. Brilho diminui com tempo.

Especificações do Controle Remoto

Faixa de recepção	8 m
Pilhas	2 pilhas AA

Especificações da Dimensão do Projetor

Altura (excluindo pés)	86 mm
Largura	357 mm
Profundidade	257 mm
Peso	**PowerLite 1830:** 3,4 kg **PowerLite 1915/1925W:** 3,5 kg

Especificações Elétricas do Projetor

Frequência nominal	50/60 Hz
Fonte de alimentação	100 a 240 VCA; ±10% 3,9 a 1,7 A
Consumo de energia (100 a 120 V)	Em funcionamento: 341 W **PowerLite 1830:** Em espera: 0,2 W (rede desligada), 7,2 W (rede ligada) **PowerLite 1915/1925W:** Em espera: 0,2 W (rede desligada), 5,5 W (rede ligada)
Consumo de energia (200 a 240 V)	Em funcionamento: 319 W **PowerLite 1830:** Em espera: 0,3 W (rede desligada), 8,8 W (rede ligada) **PowerLite 1915/1925W:** Em espera: 0,3 W (rede desligada), 6,8 W (rede ligada)

Especificações Ambientais do Projetor

Temperatura	Em funcionamento: 5 a 35°C Armazenamento: -10 a 60 ºC)
Umidade (relativa, sem condensação)	Em funcionamento: 20 a 80% Armazenamento: 10 a 90%
Altitude de funcionamento	Até 1500 m Até 2286 m com Modo de Alta Altitude ativado

Especificações de Aprovações e Segurança do Projetor

Estados Unidos	FCC Parte 15 Classe B (DoC) UL60950-1

Formatos de Vídeo Suportados

Para os melhores resultados, a resolução do monitor do seu computador ou placa de vídeo deve ser configurada para a mesma resolução nativa do projetor. Contudo, seu projetor inclui o chip SizeWise™ da Epson que suporta outras resoluções de monitor de computador, fazendo a imagem ser redimensionada automaticamente.

A taxa de atualização (frequência vertical) do monitor do computador ou placa de vídeo deve ser compatível com o projetor. (Consulte o manual do computador ou placa de vídeo para mais detalhes.)

A tabela abaixo lista a taxa de atualização e resolução compatíveis para cada formato de vídeo compatível.

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
VGA EGA*	85	640 × 350
VGA	60/72*/75*/85*	640 × 480
SVGA	56*/60/72*/75*/85*	800 × 600
XGA	60/70*/75*/85*	1024 × 768
SXGA1*	70/75/85	1152 × 864
WXGA60-1*	60	1280 × 768
WXGA60-2*	60	1360 × 768
WXGA	60/75*/85*	1280 × 800
SXGA2	60/75*/85*	1280 × 960
SXGA3	60/75*/85*	1280 × 1024

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
SXGA+	60/75*/85*	1400 × 1050
WXGA+*	60/75/85	1440 × 900
UXGA60	60	1600 × 1200
WSXGA+60*, ***	60	1680 × 1050
iMAC VGA*	117	640 × 480
iMAC SVGA*	95	800 × 600
iMAC XGA*	75	1024 × 768
MAC13*	67	640 × 480
MAC16*	75	832 × 624
MAC19*	75	1024 × 768
MAC19-60*	59	1024 × 768
MAC21*	75	1152 × 870
NTSC	60	--
NTSC4.43	60	--
PAL	50	--
M-PAL	60	--
N-PAL	50	--
PAL60	60	--
SECAM	50	--
TV525i (480i)	60	--
TV625i (576i)	50	--
SDTV525p (480p)	60	--
SDTV625p (576p)	50	--
HDTV750p (720p)	50/60	--
HDTV1125i (1080i)	50/60	--
HDTV1125p (1080p)	50/60	--

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
HDTV1125p**	24	--

* Somente portas analógicas

** Somente portas HDMI

*** Somente resolução Largo

Avisos

Verifique essas seções para observações importantes sobre o seu projetor.

Informações Importantes sobre Segurança

Instruções Importantes de Segurança

Declaração de Conformidade com a FCC

Marcas Comerciais

Avisos Sobre Direitos Autorais

Informações Importantes sobre Segurança

CUIDADO: Nunca olhe diretamente para a lente do projetor quando a lâmpada estiver acesa, pois a luz forte poderá prejudicar seus olhos. Jamais deixe que crianças para a lente quando estiver acesa. Nunca abra as tampas do projetor, exceto as da lâmpada e do filtro. A voltagem elétrica do interior do projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves. Exceto nos casos especificamente explicados neste Manual do Usuário, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

AVISO: O projetor e seus acessórios são fornecidos em embalagens plásticas. Para evitar o risco de sufocamento, mantenha essas embalagens fora do alcance de crianças.

CUIDADO: Nunca toque diretamente na nova lâmpada quando for substituí-la, pois resíduos invisíveis deixados pela oleosidade de suas mãos podem reduzir o tempo de vida útil da lâmpada. Utilize um pedaço de pano ou luvas para manuseá-la.

Instruções Importantes de Segurança

Siga estas instruções de segurança quando for instalar e utilizar o projetor:

- Não olhe diretamente para a lente quando o projetor estiver ligado. O brilho da lâmpada pode ferir seus olhos.
- Não coloque o projetor sobre mesas, suportes ou plataformas instáveis.
- Não opere o projetor de lado ou inclinado para um lado. Não incline o projetor mais do que 45º para frente ou para trás.
- A instalação do projetor no teto deve ser realizada por técnicos qualificados, usando a estrutura projetada especificamente para esse projetor.
- Quando for instalar ou ajustar a armação para montagem no teto, não utilize adesivos para evitar que os parafusos se soltem e nem óleos ou lubrificantes. Isso pode fazer com que o projetor rache e caia da sua montagem no teto. Isso poderá causar ferimentos graves a qualquer pessoa que esteja embaixo da armação e poderá danificar o projetor.
- Não use o projetor perto da água ou de fontes de calor.
- Use apenas o tipo de fonte de alimentação indicado no projetor. A utilização de uma fonte de alimentação diferente pode resultar em incêndio ou choque elétrico. Em caso de dúvida quanto à voltagem disponível, consulte o revendedor ou a companhia de energia.
- Coloque o projetor perto de uma tomada onde o plugue possa ser removido facilmente.
- Tome as precauções detalhadas a seguir ao manusear o plugue: Nunca segure o plugue com as mãos molhadas. Não insira o plugue em tomadas empoeiradas. Coloque-o firmemente na tomada. Não puxe o cabo de alimentação quando for desconectar o plugue. Segure o plugue sempre que for desconectá-lo da tomada. Não seguir estas precauções poderá resultar em incêndio ou choque elétrico.

- Não sobrecarregue as tomadas, os cabos de extensão ou os filtros de linha. Não coloque o plugue em tomada que contenha pó. Isso poderá provocar incêndio ou choque elétrico.
- Não coloque o projetor onde os fios possam ser pisados. Isso pode causar desgaste ou dano ao plugue.
- Desconecte o projetor da tomada antes de limpá-lo. Utilize um pano seco para limpeza (ou para remover sujeira ou manchas difíceis, utilize um pano úmido bem torcido). Não utilize limpadores líquidos ou aerossol.
- Não bloqueie as aberturas do projetor. Essas aberturas proporcionam ventilação e evitam que o projetor superaqueça. Não utilize o projetor em sofás, tapetes ou outras superfícies macias e nem o coloque sobre pilhas de papéis, pois as aberturas de ventilação localizadas na base do equipamento podem ficar bloqueadas. Se estiver instalando o projetor perto de alguma parede, deixe um espaço mínimo de 20 cm entre a parede e a abertura de ventilação.
- Não use o projetor em armários fechados, a menos que seja providenciada ventilação adequada.
- Nunca empurre objetos de qualquer espécie pelas aberturas do gabinete. Nunca derrame líquidos de qualquer espécie sobre o projetor.
- Se estiver usando dois ou mais projetores lado a lado, deixe pelo menos 60cm de espaço entre eles para que a ventilação seja adequada.
- Pode ser necessário limpar o filtro de ar e o exaustor. A obstrução do filtro de ar ou da abertura de exaustão pode bloquear a ventilação necessária para o resfriamento do projetor.
- Não deixe o projetor em ambientes externos por longos períodos.
- Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais devidamente

qualificados. A abertura ou remoção das tampas do equipamento pode expor o usuário a níveis de voltagem perigosos e outros riscos.

- Nunca abra as tampas do projetor exceto nos casos especificamente explicados neste manual. Nunca tente desmontar ou modificar o projetor. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.
- Desligue o projetor da tomada e encaminhe-o para manutenção por profissionais qualificados nas seguintes condições: Caso o projetor não esteja funcionando normalmente mesmo que as instruções de uso estejam sendo seguidas, ou apresente alguma mudança no desempenho, caso o equipamento exale fumaça, odores estranhos ou produza ruídos estranhos, se o cabo de alimentação ou o plugue estiverem danificados ou desgastados; se líquidos ou objetos estranhos caírem dentro do projetor, caso ele seja exposto a chuva ou água ou caso tenha caído ou o gabinete esteja danificado.
- Não toque no plugue durante tempestades elétricas. Caso contrário, haverá risco de choques elétricos.
- Desconecte o projetor quando não for utilizá-lo por longos períodos.
- Não exponha o projetor à chuva, água ou excesso de umidade.
- Não use o projetor onde fique exposto a muita poeira ou fumaça.
- Não use nem guarde o projetor ou o controle remoto em locais quentes, próximos a aquecedores, sob luz direta do sol ou em veículos fechados.
- Se utilizar o projetor em um país diferente do país onde o equipamento foi adquirido, utilize o cabo de alimentação adequado à região.
- Não se apóie no projetor nem coloque objetos pesados sobre ele.
- Não utilize o projetor fora do intervalo de temperatura exigido: 5 ºC a 35 ºC. Isso pode causar instabilidade na exibição e danificar o projetor.

- Não guarde o projetor fora do intervalo de temperatura exigido de –10 ºC a 60 ºC ou exposto à luz solar direta por longos períodos. Isso poderá danificar o gabinete.
- Não coloque nada que possa ficar deformado ou danificado pelo calor perto das aberturas de exaustão. Não coloque as mãos e nem o rosto perto das aberturas durante a projeção.
- Antes de mover o projetor, assegure-se de que esteja desligado, o plugue tenha sido retirado da tomada e todos os cabos tenham sido desconectados.
- Jamais tente retirar a lâmpada imediatamente depois de usar o equipamento porque estará extremamente quente. Antes de retirar a lâmpada, desligue o equipamento e aguarde pelo menos uma hora até que a lâmpada esteja completamente fria.
- Não coloque uma fonte de chama viva, como uma vela acesa, por exemplo, sobre ou perto do projetor.
- Não modifique o cabo de alimentação. Não coloque objetos pesados sobre o cabo de alimentação. Não dobre, torça ou puxe excessivamente o cabo. Mantenha o cabo de alimentação longe de equipamentos elétricos que gerem calor.
- Caso a lâmpada se quebre, ventile a sala para prevenir que os gases contidos na lâmpada sejam inalados ou entrem em contato com seus olhos ou boca.
- Se o projetor estiver montado no alto e a lâmpada se quebrar, tome cuidado para evitar que pedaços de vidro caiam no olhos ao abrir a tampa da lâmpada.

OBSERVAÇÃO: (Hg)A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não jogue no lixo.

AVISO: Os cabos fornecidos com este produto contêm produtos químicos tais como chumbo, reconhecido pelo estado da Califórnia como agente causador de defeitos de nascimento e outros danos reprodutivos. Lave as mãos depois de manipulá-los. (Este aviso é fornecido de acordo com a Proposition 65 in Cal. Health & Safety Code § 25249.5).

Declaração de Conformidade com a FCC

Para Usuários nos Estados Unidos

Este equipamento foi testado e declarado de acordo com os limites de dispositivos digitais Classe B, conforme a Parte15 das Normas da FCC. Esses limites são estabelecidos para proporcionar proteção razoável contra interferências prejudiciais em instalações residenciais. Este equipamento gera, usa e pode emitir energia de radiofrequência e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, poderá causar interferências prejudiciais aos sinais de recepção de rádio e televisão. Entretanto, não existem garantias de que não ocorrerão interferências em instalações específicas. Se este equipamento causar interferências à recepção de rádio e televisão, o que pode ser verificado ligando-se e desligando-se o equipamento, aconselhamos que o usuário tente corrigir o problema por meio de um ou mais dos seguintes procedimentos:

- Reoriente ou reposicione a antena de recepção.
- Aumente a distância entre o equipamento e o receptor.
- Conecte o equipamento a uma tomada de um circuito diferente do circuito ao qual o receptor está conectado.
- Consulte o revendedor ou um técnico de rádio/televisão experiente.

Aviso

A conexão de um cabo de interface não blindado a este equipamento invalidará a Certificação da FCC do dispositivo e poderá provocar níveis de interferência que excedam os limites estabelecidos pela FCC para o mesmo. O usuário é responsável por obter e utilizar um cabo de interface de equipamento blindado com este dispositivo. Se este equipamento tiver mais de um conector de interface, não deixe cabos conectados às interfaces não utilizadas. Alterações ou modificações não aprovadas expressamente pelo fabricante poderão anular a capacidade do usuário de utilizar o equipamento.

Garantia e Centros de Serviço

Este certificado de garantia é a sua segurança de ter adquirido um produto Epson comercializado através dos Distribuidores Oficiais designados pela EPSON DO BRASIL LTDA. Este documento é indispensável para o exercício da garantia em todo o território nacional através do Centro de Serviço Autorizado Epson.

Telefone: (55 11) 3956-6868
Fax: (55 11) 3956-6806

Termo de Garantia Limitada

A EPSON DO BRASIL IND. E COM. LTDA, doravante designada EDB, garante, nos termos aqui definidos, os produtos Epson comercializados em todo território nacional através de seus Distribuidores e Revendas Oficiais.

A responsabilidade da EDB abrange, através de suas empresas credenciadas, a reparação do produto, substituição de partes e peças defeituosas e reparo de vícios de qualidade que o torne impróprio ou inadequado ao uso, utilizando-se sempre de peças que mantenham as especificações originais.

A responsabilidade da EDB não abrange danos ao produto causados por:

a. Operação em desacordo com as condições especificadas no Manual do Usuário, incluindo o uso em ciclos de trabalhos acima da capacidade do equipamento.
b. Inabilidade no uso ou uso indevido.
c. Uso de rede elétrica em desacordo com a voltagem nominal do equipamento ou instalação inadequada.
d. Transporte ou estocagem indevidos ou inadequados.
e. Danos decorrentes de acidentes, quedas, fatos da natureza ou transporte em embalagem inadequada.
f. Modificações não autorizadas pelo fabricante, número de série rasurado ou ausente.
g. Serviços de manutenção realizados por pessoa física ou por empresas não credenciadas.
h. Uso de acessórios ou peças fora de especificações técnicas equivalentes aos dos produtos genuínos Epson, que sejam considerados defeituosos ou inadequados ao produto.

No caso de perda da garantia por um dos motivos citados neste certificado o reparo do equipamento estará sujeito a um orçamento prévio com taxa de reprovação de orçamento por parte de nossa rede de Centros de Serviço Autorizado*.

A presente garantia limitada é válida pelo prazo de 2 (dois) anos, sendo (90 dias de garantia legal, mais 640 dias de garantia condicionadas aos itens anteriormente descritos), para cobertura de defeitos de fabricação, exceto para itens de consumo ou desgaste natural no decorrer da utilização do produto, tais como lâmpada e filtro de ar. O prazo de garantia da lâmpada é de 90 dias e independente do total de horas de utilização. Esses prazos começam a ser contados sempre a partir da data de emissão da nota fiscal da primeira aquisição do produto.

No caso de troca do produto, como uma alternativa à sua reparação, a garantia do produto substituto será a soma dos 90 dias (da garantia legal) acrescida do saldo da garantia adicional do fabricante remanescente do produto substituído.

Esta garantia não cobre perdas e danos, lucros cessantes, manutenção de caráter preventivo ou qualquer perda resultante do uso ou da incapacidade de uso do produto, nem o custo de reparação ou substituição de qualquer outro bem que seja danificado.

O direito de garantia pode ser exercido diretamente em qualquer Centro de Serviço Autorizado* Epson, devendo o usuário encaminhar o produto acompanhado da nota fiscal de venda e o presente Certificado de Garantia, sendo de sua responsabilidade as despesas de transporte e seguro. Não existe nenhuma outra garantia além da expressa neste documento. Nenhum distribuidor, revendedor ou pessoa física tem o direito de estender ou modificar a presente garantia oferecida pela EDB. Fica reservado à EDB o direito de cancelamento desta garantia, no caso de constatação do descumprimento de qualquer desses termos.

CERTIFICADO DE GARANTIA PROJETORES DE VÍDEO – 02 ANOS

EPSON DO BRASIL LTDA.
http://www.epson.com.br

Etiqueta do Produto:
Modelo:
N° de Série:
Revenda:
Tel:

Atenção: A apresentação da nota fiscal de venda e deste certificado é indispensável para o atendimento em garantia. Aconselhamos o uso da embalagem original para transporte do referido equipamento.

(*) Vide lista de Centros de Serviço Autorizado no site
http://www.epson.com.br

Centros de Serviço Autorizados

Observação: Esta lista de Centros de Serviço Autorizado está sujeito a alterações. Visite o nosso site, no endereço http://www.epson.com.br, para ter acesso atualizado dos Centros de Serviços Autorizado EPSON ou entre em contato através do telefone (55 11) 3956-6868.

AC Rio Branco
Assistécnica Com. e Serviços Comp. Ltda.
Rua Alvorada, 667
Bosque - CEP 69909-380
Fone: (68) 3224-0100 / 3224-0872

AL Maceió
Compual Informática Ltda
Rua Dep. José Lages, 897
Ponta Verde - CEP 57035-330
Fone: (82) 3327-1212

AM Manaus
AG Service Informática Ltda.
Av. Tefe, 1323 - Casa 01
Pça 14 de Janeiro
CEP 69020-090
Fone: (92) 3233-6200 / 3233-7353

BA Feira de Santana
Contrate Informática Ltda
Praça Tiradentes, 48
Kalilandia - CEP 44010-680
Fone: (75) 3223-0808

BA Itabuna
Ser Informática Ltda.
Rua Quintino Bocaiuva, 211
Centro - CEP 45600-320
Fone: (73) 3212-2404

BA Porto Seguro
Portu's Informática Ltda.
Av. dos Navegantes, 107 - Lj. 11/12
Centro - CEP 45810-000
Fone: (73) 3288-3092 / 3288-3219

BA Salvador
Produs Prod. e Soluções para Inf. Ltda.
Av. Anita Garibaldi, 1815- Sl 401 - Bl A
Ondina - CEP 40170-130
Fone: (71) 2101-2500
www.produsinformatica.com.br

BA Salvador
Prontec Serv. de Inf. Ltda.
Rua São Paulo, 759
Pituba - CEP 41830-180
Fones: (71) 3346-5555
www.prontec.com.br

BA Salvador
Quattro Informática Ltda.
Al. Benevento, 72 - 2º Andar. - Lote 34
Pituba - CEP 41830-595
Fone: (71) 3358-4940 / 3358-4950

BA Vitória da Conquista
Impacto Informática
Rua Siqueira Campos, 86
Centro Empr. Jerimum -CEP 45020-790
Fone: (77) 3422-3987

CE Fortaleza
Lanlink Informática Ltda.
Rua Boris, 90 - Cj. 1
Centro - CEP 60060-190
Fone: (85) 3466-8000
www.lanlink.com.br

CE Fortaleza
RW Serviços Ltda.
Rua Visconde de Mauá, 2047
Aldeota - CEP 60135-102
Fone: (85) 3433-6130/ 3433-6131

CE Fortaleza
VTI Comércio e Representações Ltda.
Rua Tiburcio Cavalcante, 1573, 1ºAndar
Meireles- CEP 60125-100
Fone: (85) 4009-5290
www.vti.com.br

DF Brasília
Flag Comércio e Serviços Ltda.
SCRN, 704/705 Bl C, Lj 02
Asa Norte - CEP 70730-630
Fone: (61) 3349-3356
www.flaginfomatica.com.br

DF Taguatinga
Flag Comércio e Serviços Ltda.
Quadra 27 - Lote 7 - Loja 1
Norte - CEP 72120-270
Fone: (061) 3963-0008
www.flaginformatica.com.br

DF Brasilia
C&D Informática Ltda
SCS, Quadra 8, BL 50, Sala 218
Setor Coml Sul - CEP 70333-900
Fone: (61) 3225-3740

ES Vila Velha
Telemática Com. e Indústria Ltda.
Av. Jêronimo Monteiro , 155
Jaburuna - CEP 29100-400
Fone: (27) 2124-3600
www.telematicaes.com.br

ES Vitória
Sisat Informática Ltda.
Av. Nossa Senhora da Penha, 1480
Santa Lucia - CEP 29045-400
Fone: (27) 3225-4122

ES Vitória
New Tech Informática Ltda
Rua Darcy Grijo, 50 Sala 611
Jardm da Penha - CEP 29060-500
Fone: (27) 3325-4448/ 3225-4561

GO Goiânia
Eletrosystem Informática Ltda.
Av C233, 252 - Quadra 559 - Lote 02
Jd. América - CEP 74290-040
Fone: (62) 3285-6144
www.eletrosystem.com

GO Goiânia
Led Lab. Eletrônico Digital Ltda.
Av. T-2 , 1563 -Quadra 42 - Lote 13
Setor Bueno - CEP 74215-010
Fone: (62) 3285-3099
www.ledinf.com.br

GO Goiânia
Hardtech Support Informática Ltda.
Alameda Ricardo Paranhos, 204
Setor Marista - CEP 74175-020
Fone : (62) 3281-2621

MA São Luís
HCG Eng. De Sistemas Ltda
Rua das Paparaubas, Casa 10/11 Q1
São Francisco - CEP 65076-000
Fone: (98) 3235-2722

MG Belo Horizonte
Sat Serviços de Informática Ltda.
Av. Amazonas, 1484
Barro Preto - CEP 30180-003
Fone: (31) 3292-7888
www.satmg.com.br

MG Belo Horizonte
Tecnosys Informática Ltda.
Av. Francisco Sales, 507
Floresta - CEP 30150-220
Fone: (31) 3213-5110 / 3213-5072
www.tecnosysmg.com.br

MG Belo Horizonte
Compex Informática S/A .
Av. Nossa Senhora do Carmo, 655
Sion - CEP 30310-110
Fone: (31) 3225-7262
www.compex.com.br

MG Contagem
TFW Informática
Rua da França, 336
Bairro da Glória- CEP 32340-020
Fone: (31) 3395-2408
www.tfw.inf.br

MG Governador Valadares
Mira Informática Ltda.
Rua Luiz Ensch, 428
Gra Duquesa - CEP 35057-480
Fone: (33) 3271-6191
www.mirainformatica.com.br

MG Juiz de Fora
Vip Service Computer Ltda.
Rua Chanceler Oswaldo Aranha, 212
São Mateus - CEP 36016-340
Fone: (32) 3215-1122
www.vipservice.com.br

MG Montes Claros
Análise Informática Ltda.
Av. Artur Bernardes, 101
Centro - CEP 39400-018
Fone: (38) 3222-3040/ 3690-2301
www.analiseinformatica.com.br

MG Poços de Caldas
Sistema Inf. Com. Imp. e Exp. Ltda.
Rua Rio de Janeiro, 514
Centro - CEP 37701-011
Fone: (35) 3722-1444
www.sistemainformatica.com.br

MG Uberlândia
Reilla Shop Informática
Av. Cesário Alvim , 186 - Térreo
Centro - CEP 38400-096
Fone: (34) 3236-5586
www.reillashop.com.br

MG Uberaba
Atec Assistência Técnica Ltda.
Praça Sta. Terezinha, 166
Fabricio - CEP 38065-130
Fone: (34) 3312-7524
www.sinco.inf.br

MS Campo Grande
AT Informática Ltda
Rua Rui Barbosa , 860
Centro - CEP 79004-440
Fones: (67) 3042- 4338/ 3042-4337

MT Cuiabá
Interface Informática Ltda.
Av. Fernando Correa da Costa, 3160
Shangri-la - CEP 78070-200
Fone: (65) 3023-0203
www.interfaceinfo.com

MT Cuiabá
Inforce Informática
Rua Capitão Ipora, 45A
São Benedito - CEP 78065-000
Fone: (65) 3027-1440
www.inforceinformatica.com.br

PA Marabá
Borges Informática Ltda.
Folha 27 quadra 15 lote especial
Nova Marabá - CEP 68509-240
Fone: (94) 3321-2167/ 3321-2200

PA Belem
Microtécnica Ltda.
Av Alcino Cacela, 3250
Cremação - CEP 66065-000
Fone: (091) 3249-3779

PB Campina Grande
Mastec Eletrônica Ind. Com. e Serviços Ltda.
Av. Dom Pedro II, 667
Prata - CEP 58101-270
Fone: (083) 3322-4493

PB João Pessoa
Redsun do Brasil Ltda.
Av. Presidente Epitácio Pessoa, 2373
Bairro dos Estados - CEP 58030-002
Fone: (83) 2107-6670

PE Recife
SMQ Informática Ltda.
Rua Monsenhor Julio Maria, 234
Vila Madalena - CEP 50720-090
Fone: (81) 2125-0707

PE Recife
Hardservice Microinformática Ltda.
Av. Eng. Abdias de Carvalho, 1142
Prado - CEP 50720-190
Fone: (81) 3445-2211

PE Recife
ASD Informática
Rua Conde Irajá, 296
Torre - CEP 50710-310
Fone: (81) 2127-5400
www.asdinformatica.com.br

PE Recife
ASD Informática
Av. Eng. Domingos Ferreira, 206
Pina - CEP 51011-050
Fone: (81) 3466-3355

PI Teresina
Supritech Informática
Rua Desembargador Freitas, 1513
Centro - CEP 64000-240
Fone: (86) 3221-1454

PR Cascavel
Supridatta Informática Ltda.
Rua Pres. Kennedy, 144
Centro - CEP 85810-040
Fone: (45) 3225-4401
www.supridatta.com.br

PR Curitiba
Centro Téc. Raytec de Eletrôn. Ltda.
Rua Almirante Gonçalves, 1865
Rebouças - CEP 80250-150
Fone: (41) 3332-3699
www.ctr.com.br

PR Curitiba
Teletex Computadores e Sistemas Ltda.
Rua Agostinho Leão Júnior, 211
Alto da Glória - CEP 80030-110
Fone: (41) 2169-7777
www.teletex.com.br

PR Curitiba
Compufix Serviç. e Produtos de Informat.
R. Marechal Deodoro da Fonseca, 2516
Cristo Rey Alto da XV - CEP80050-010
Fone: (41) 3016-3120
www.compufix.inf.br

PR Londrina
HelpFax Assistência Técnica
Rua Quintino Bocaiuva, 584
Centro - CEP 86020-150
Fone: (43) 3321-2927

PR Maringá
CI Suzuki & Cia. Ltda.
Av. Prudente de Moraes, 814 zona 7
Centro - CEP 87020-010
Fone: (44) 3031-5577
www.suzukiinformatica.com.br

RJ Campos de Goytacazes
Datafox Comput. e Serviços Ltda.
Rua Ipiranga, 181
Centro - CEP 28015-050
Fone: (22) 2733-3174
www.datafox.com.br

RJ Macaé
Interface Soluções em Informática
Rua Carlos Augusto Tinoco Garcia, 1756
Parte II- CEP 27940-370
Fone: (22) 2772-6888
www.infoshore.com.br

RJ Niterói
Microware Projetos e Serviços Ltda.
Rua Noronha Torrezão, 416
Santa Rosa - CEP 24240-183
Fone (21) 2199 2600
www.microware.com.br

RJ Nova Iguaçu
Solucionática Eletrônica e Informática
Av. Dr. Mario Guimaraes, 214/216
Centro - CEP 26255-230
Fone: (21) 2667-1458 / 2768-0247
www.solucionatica.com.br

RJ Petrópolis
C.I. MPM Com. e Serviços em Inf. Ltda.
Rua 16 de Março, 336 Lj 13
Centro - CEP 25620-040
Fone: (24) 2231-2420 / 2231-6845
www.ci.inf.br

RJ Petrópolis
Marca Informática
Rua Teresa, 1515 loja 25
Alto da Serra - CEP 25635-000
Fone: (24) 2244-8620

RJ Rio de Janeiro
Barrafix Informática Ltda.
Av. das Américas, 3120 - Bl. 5-
Lj. 120
Barra da Tijuca - CEP 22640-102
Fone: (21) 3325-0888
www.barrafix.com.br

RJ Rio de Janeiro
Multifix Informática Ltda.
Rua Francisco Manuel, 99A - HCE
Benfica - CEP 20911-270
Fone: (21) 2136-2777
www.multifix.com.br

RJ Rio de Janeiro
BWS Informática Ltda.
Rua Júlio Maria, 54
Bonsucesso - CEP 21041-120
Fone: (21) 2573-6006
www.bwsinfo.com.br

RJ Rio de Janeiro
FixCenter Informática.
Av. Rio Branco, 50 2º andar
Centro - CEP 20090-002
Fone: (21) 2233-6881

RJ Rio de Janeiro
Brasprinter Distribuidora Ltda.
Rua Teodoro da Silva, 913
Vila Isabel - CEP 20560-001
Fone: (21) 2576-9946
www.brasprinter.com.br

RJ Volta Redonda
Bevoreli Informática Ltda
Rua 44, 39
Santa Cecilia - CEP 27260-330
Fone: (24) 4009-1100
www.bevoreli.com.br

RN Currais Novos
Assistec Informática
Rua Escrivão Antônio Quintino, 47
Centro - CEP 59380-000
Fone: (84) 3412-2874

RN Natal
Hot Line Informática Ltda.
Rua Coronel Norton Chaves, 2256
Lagoa Nova - CEP 59075-200
Fone: (84) 3234-7888
www.hotline.com.br

RO Ji-Paraná
Adimaq Equip. Eletrônicos Ltda
Rua Menezes Filho, 2795
Dois de Abril - CEP 78960-050
Fone: (69) 3421-2063
www.adimaq.com.br

RO Porto Velho
Assistécnica Com. Serv. Comput. Ltda.
Rua Rafael Vaz e Silva, 2929
São Cristovão - CEP 78904-120
Fone: (69) 3221-5847
www.assistecinformatica.com.br

RS Caxias do Sul
Olitécnica Com. de Máquinas Ltda.
Av. Itália, 325
São Pelegrino - CEP 95010-040
Fone: (54) 3223-8100

RS Novo Hamburgo
NIT 10 Inforservice
Rua Sete De Setembro, 1097
Liberdade - CEP 93332-470
Fone: (51) 3035-1010

RS Passo Fundo
LD Informática
Av. 7 de setembro, 780 - Sala 05
Centro - CEP 99010-121
Fone: (54) 3045-1250/ 3045-1251

RS Pelotas
Riemke Infomática Ltda.
Rua Santos Dumont, 329
Centro - CEP 96020-380
Fone: (53) 3222-4870/ 3027-7174
www.riemke.com.br

RS Porto Alegre
Gigabyte Informática Ltda.
Av. Pernambuco, 2560
São Geraldo - CEP 90240-002
Fone: (51) 3346-5465
www.gigainformatica.com.br

RS Porto Alegre
M-Keller Comércio e Serviços
Av. Amazonas, 544
São Geraldo - CEP 90240-541
Fone: (51) 3342-4333

RS Santa Maria
Trishop Informática Ltda
Rua André Marques, 744
Centro - CEP 9701-040
Fone: (55) 3223-4101

RS Santa Rosa
Datacom Informática
Av. Inhacora, 49 - Sl. 2
Centro - CEP 98900-000
Fone: (55) 3512-2622

SC Blumenau
Microservice Informática Ltda
Av. Brasil, 857
Ponta Aguda - CEP 89050-000
Fone: (47) 3036-2343

SC Criciúma
Digital Service Com. Serv. de Inf. Ltda.
Rua Henrique Lage, 435
Centro - CEP 88801-010
Fone: (48) 3437-6247 / 3437-2245

SC Florianópolis
Digitex Mat. e Serv. p/ Escritório Ltda.
Rua Francisco Tolentino, 684
Centro - CEP 88010-200
Fone: (48) 3225-1677

SC Itajaí
Magueta Informática Ltda.
Rua Samuel de Heusi, 479
Centro - CEP 88301-090
Fone: (47) 3348-4378

SC Joinville
Serv Informática Ltda.
Rua Padre Kolb, 985
Bucareim - CEP 89202-350
Fone: (47) 3433-5109

SC São José
Seprol Computatdores e Sistem. Ltda.
Rua Delamar José da Silva, 432
Kobrasol - CEP 88102-100
Fone : (48) 3271-7100
www.seprol.com.br

SC São José
Ilha Service Serv. de Inform. Ltda.
Rua Sete de Setembro, 14
Kobrasol - CEP 88102-030
Fone: (48) 3247-7167
www.ilhaservice.com.br

SC São José
Pauta Equip. e Serv. Ltda.
R.Vereador Walter Borges, 479
Campinas - CEP 88101-030
Fone: (48) 3241-1918
www.pauta.com.br

SE Aracaju
Multivision Service
Av. Professor Acrisio Cruz, 114
Galeria espaço 13 sala 03-
CEP 49020-210
Fone: (79) 3246-9000
www.multivisionet.com.br

SE Aracaju
Multimicro Equip. e Serv. de Inf. Ltda.
Av. Hermes Fontes, 446-A
São José - CEP 49052-000
Fone: (79) 3211-9390 / 3042-2131

SP Adamantina
Carelli Informática Ltda
Av. Santo Antônio, 377
Centro - CEP 17800-000
Fone: (18) 3522-1004
www.carellinformatica.com.b
rSP Americana
Maximus Informática
Rua Argentina, 399
Vila Paraíso - CEP 13465-690
Fone: (19) 3462-1753

SP Araras
Teldata Informática e Telecom Ltda
Rua Nunes Machado, 977
Centro - CEP 13600-021
Fone: (19) 3542-0115
www.teldata.com.br

SP Barueri
Maquibell Máquinas
Calçada das Palmas, 57 térreo e
1º andar
Centro Comercial Alphaville
CEP 06453-041
Fone: (11) 4208-4545
ww.maquibell.com.br

SP Bauru
Tecnil Inform. Com. e Serv. Ltda.
Rua Vivaldo Gimarães, 14-29
Jd. Nasralla - CEP 17012-120
Fone: (14) 3234-3104 / 3234-8429
www.tecnil.com.br

SP Campinas
Sensus Manutenção
Rua Uruguaiana, 493
Bosque - CEP 13026-001
Fone: (19) 3233-6498/ 3231-5147

SP Franca
R. A. Com. de Suprimentos p/ Inf. Ltda.
Rua Major Claudiano, 1279-A
Centro - CEP 14400-690
Fone: (16) 3724-0711
www.rainfo.com.br

SP Jales
Informa Computadores e Serv. Ltda.
Rua Onze, 2111
Centro - CEP 15700-000
Fone: (17) 3632-6988
www.informacomp.com.br

SP Jundiai
Microhouse Man. Com. de Microcomp. Ltda.
Rua Dr. Carlos Sales Block, 452
Anhangabaú - CEP 13208-100
Fone: (11) 4521-4799

SP Orlândia
Orlatec Orlândia Equip. Técnicos Ltda.
Rua Três, 555
Centro - CEP 14620-000
Fone: (16) 3826-1199
www.orlatec.com.br

SP Ourinhos
Span Center Informática Ltda.
Rua Rio de Janeiro, 595
Centro - CEP 19900-002
Fone: (14) 3326-2040

SP Pedreira
Compunews Pedreira Com. Comp e Acess. Ltda.
Av. Presidente Costa e Silva, 171
Vila Monte Alegre
CEP 13920-000
Fone: (19) 3893-2731
www.ctcompunews.com.br

SP Piracicaba
Magri Tecnologia em Informática S/C
Rua São João, 70 - Sl 01
Cidade Alta - CEP 13416-585
Fone: (19) 3434-6962

SP Presidente Prudente
Mic Center Eqptos e Assist. Téc. Ltda
Rua Pedro de Oliveira Costa, 455
Centro - CEP 19010-100
Fone: (18) 3221-2112
www.miccenter.com.br

SP Ribeirão Preto
Seti Serv. Esp. Tecn. Inf. Ltda.
Rua João Penteado, 60
Jd. Sumaré - CEP 14025-010
Fone: (16) 2111-3777
www.seti-servicos.com.br

SP Ribeirão Preto
Brasplan
Avenida Meira Júnior, 328
Jd. Paulista - CEP 14090-000
Fone: (16) 3632-0989
www.brasplan.com.br

SP São Bernardo do Campo
Unidigit Informática Ltda.
Rua Bering, 92
Jd. do Mar - CEP 09750-510
Fone: (11) 4125-2886 / 4123-2543

SP São Caetano
D Comp Informática
Rua Lourdes, 661
Nova Gerti - CEP 09571-470
Fone: (11) 4238-4700
www.dcomp.com.br

SP São José do Rio Preto
Informática Rio Preto Ltda.
Rua Prudente de Moraes, 1080
Parque Industrial
CEP 15025-045
Fone: (17) 2138-1313
www.informaticariopreto.com.br

SP São José dos Campos
Microstation Com. Comp. e Perif. Ltda.
Rua Osvaldo Nascimento Leal, 390
Jd. São Dimas
CEP 12245-480
Fone: (12) 4009-5555
www.microstation.com.br

SP São José dos Campos
Micro Assist Rationale Service
Rua Cel. José D Vasconcelos, 195
Vila Adyana - CEP 12245-840
Fone: (12) 4009-5555
www.microassist.com.br

SP São Paulo ZONA CENTRAL
Microlínea Com e Serv. em Inf. Ltda.
Rua Asdrubal do Nascimento, 204 CJS
Jd Bela Vista - CEP 01316-030
Fone: (11) 3105-5522
www.microlinea.com.br

SP São Paulo ZONA LESTE
ATM Eletrônica Ltda.
Rua Vilela, 376
Tatuapé - CEP 03068-000
Fone: (11) 6941-3802 / 6194-4246
www.atmeletronica.com.br

SP São Paulo
Infomac Microcomp. e Serv. Ltda.
Rua Major Otáviano, 146
Belenzinho - CEP 03054-050
Fone: (11) 6694-0957/ 6292-6032
www.infomacmic.com.br

SP São Paulo
Microtron Com. em Informática Ltda
Rua Gama Cerquera, 662/664
Cambuci - CEP 01539-010
Fone: (11) 3277-0133

SP São Paulo
Servicompo Eletrônica Ltda.
Rua Itapura, 999
Tatuapé - CEP 03310-000
Fone: (11) 6942-8982
www.servicompo.com.br

SP São Paulo ZONA NORTE
Datanorth Informática Ltda.
Rua Conselheiro Saraiva, 820/822
Santana - CEP 02037-021
Fone: (11) 6950-7316
www.datanorth.com.br

SP São Paulo ZONA OESTE
Pense Com. Imp. Exp. Ltda.
Rua Tagipurú, 102
Barra Funda - CEP 01156-000
Fone: (11) 3660-3244
www.penseinformatica.com.br

SP São Paulo
Maquibell Coml. e Serviços Técnicos Ltda.
Rua Monteiro de Melo, 443
Lapa - CEP 05050-000
Fone: (11) 3672-7199
www.maquibell.com.br

SP São Paulo
Multiservice Informática Ltda.
Rua Cardoso de Almeida, 797
Perdizes - CEP 05013-001
Fone: (11) 3672-4800
www.multiservice.com.br

SP São Paulo
Computécnica Informática Ltda.
Rua Faustolo, 820
Vila Romana - CEP 05041-000
Fone: (11) 2134-9000
www.computecnica.com.br

SP São Paulo
Tecmicro Ass. Téc. de Computadores
Rua Cunha Gago 412 - Cj. 63/64
Pinheiros - CEP 05421-001
Fone: (11) 3816-0741
www.grupotm.com.br

SP São Paulo ZONA SUL
D-Comp Informática
Rua Arapuã, 195
Parque Jabaquara
CEP 04307-070
Fone: (11) 5581-8005
www.dcomp.com.br

SP São Paulo
Iotec Informática Com. e Serv. Ltda.
Rua Loefgreen, 2459
Vila Clementino
CEP 04040-033
Fone: (11) 5087-6777
www.iotec.com.br

SP São Paulo
JBL Comercial Ltda
Rua Nicolau de Ávila, 77
Campo Limpo - CEP 05786-170
Fone: (11) 5841-3505/ 5844-1023
www.jblweb.com.br

SP São Paulo
Multcomp Informática Ltda
Rua Cel Paulo Souza Barros, 146
Butantã - CEP 05596-120
Fone: (11) 3735-2028/ 3735-2998
www.multicomp.com.br

SP São Paulo
All Sell Informática
Rua Dr. Luiz Migliano, 2050 Lj 7
Morumbi - CEP 04146-050
Fone: (11) 3501-5863
www.allsell.com.br

SP São Vicente
Assistec Informática Ltda.
Rua João Ramalho, 825, cj 34
Centro - CEP 11310-050
Fone: (13) 3468-9025
www.assistecinformatica.com.br

SP Sorocaba
Infortron Assist. Téc. e Com. Ltda.
Rua Pedro José Senger , 563
Vila Haro - CEP 18015-000
Fone: (15) 3237-9200

SP Suzano
MGI Informática Ltda.
Pça. João Pessoa, 156
Centro - CEP 08674-040
Fone: (11) 4748-1799
www.mgi.com.br

SP Taubaté
Tecnocompany Prod. e Serv.Inf.
Rua Coronel Gomes Nogueira, 463
Centro - CEP 12010-120
Fone: (12) 3621-1163
www.tecnocompany.com.br

TO Araguaína
J & M Informática e Consultoria
Rua 1º de Janeiro, 822
Centro - CEP 77803-140
Fone: (63) 3414-2442

Avisos de Direitos Autorais de Software

This product uses free software as well as software to which this company holds the rights.

The following is information on the free software used by this product.

1. LGPL

(1) This company uses free software for this product under the terms of the GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991 (henceforth "LGPL") or later versions.

You can see the full text of the LGPL on the following Web sites.

[LGPL]http://www.gnu.org/licenses/gpl.html

This company, under the terms of the LGPL, discloses the source code for the free software used in this product based on the LGPL.

Contact Epson support personnel to reproduce, modify, and/or distribute the free software concerned.

Please follow the conditions of the LGPL when reproducing,modifying, and/or distributing the free software concerned.

Also, the free software concerned is offered "as is" with no guarantee or warranty what so ever.The term guarantee includes, but is not limited to, appropriate commercialization, business potential, purpose of use, and does not infringe on third person rights (including, but not limited to, patent rights, copyrights, and trade secrets).

(2) Furthermore, as stated in (1), there is no guarantee for free software that is included in this product to which the LGPL applies because of the characteristics of the free software that has already used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.

(3) Under the terms of the LGPL, the source code as well as authorship for the free software used in this product is disclosed as stated in (1).

2. Other free software

As well as the free software used under the terms of the LGPL, this company also uses the following free software for this product.

Hereafter, each author, the conditions, and so on are described in the original.Furthermore, there is no guarantee for free software because of the characteristics of the free software that has already been used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.

(1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

(2) zlib

Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it.

(Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for

this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License.

If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/ donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission.

For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program

`Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, contact Epson.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what

they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program.

We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library

does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a

portion of it, either verbatim or with modifications and/ or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application.

Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the

ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine- readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library.

The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather

than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system.

Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License.

If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or

indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/ donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO

OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a

library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “BSD License” are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

==========

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)

2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr. c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding

provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin BraceySam Bushell

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.

2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

printf("%s",png_get_copyright(NULL));

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp@users.sourceforge.net

September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “zlib” are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly

jloup@gzip.org

Mark Adler

madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin. com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@ bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

This projector product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses".

The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of ncurses programs

ncurses-5.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “ncurses” are as follows.

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE,

ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).

Copyright© 2000-2007 Ingenient Technologies, Inc. All rights reserved.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM.

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/ OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

Marcas Comerciais

Epson, Instant Off, Quick Corner, EasyMP e Easy Management são marcas registradas, e Epson Exceed Your Vision é uma logomarca registrada da Seiko Epson Corporation.

PowerLite e Accolade são marcas registradas, SizeWise e Duet são marcas registradas da Epson America, Inc.

Pixelworks, DNX e o logotipo da DNX são marcas comerciais da Pixelworks, Inc.

Este produto inclui software RSA, BSAFE™ Cryptographic da RSA Security Inc. RSA is a registered trademark of RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. é uma marca registrada nos Estados Unidos e outros países.

Este produto inclui software ***NetNucleus*** ® ***WPA*** da TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

NetNucleus é uma marca registrada da TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION no Japão.

WPA™, WPA2™, e Wi-Fi Protected Setup™ são marcas comerciais da Wi-Fi Alliance.

HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas registradas da HDMI Licensing LLC.

Aviso Geral: Outros nomes de produtos são usados neste manual somente para fins de identificação e podem ser marcas comerciais de seus respectivos proprietários. A Epson renuncia a todo e qualquer direito sobre essas marcas.

Estas informações estão sujeitas a alteração sem prévio aviso.

EPSON®
EXCEED YOUR VISION

Avisos Sobre Direitos Autorais

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em sistemas de recuperação ou transmitida de alguma forma ou meio eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou qualquer outro sem a autorização prévia por escrito da Seiko Epson Corporation. As informações aqui contidas devem ser usadas apenas com este produto Epson. A Epson não se responsabiliza pela aplicação das informações aqui contidas a outros produtos.

Nem a Seiko Epson Corporation nem suas subsidiárias serão responsáveis perante o comprador do produto ou terceiros por danos, perdas, encargos ou despesas incorridos pelo comprador ou terceiros, em consequência de: acidentes, uso indevido ou abuso deste produto; consertos ou modificações e alterações não autorizadas ou (exceto nos EUA) o não-cumprimento das instruções de uso e manutenção da Seiko Epson Corporation.

A Seiko Epson Corporation isenta-se da responsabilidade por danos ou problemas decorrentes da utilização de qualquer produto opcional ou suprimentos que não possuam a designação "produtos originais" ou "produtos Epson aprovados" por parte da Seiko Epson Corporation.

© 2009 Epson America, Inc.

8/09

CPD-27662